Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 9/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr. 1 DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN

Trip durch die Hölle

Quake

Test der Vollversion Seite 52

Märchenstunden

Lands of Lore 2

Durchleuchtet: das Rollenspiel des Jahres und Command & Conquer 2 Seite 26

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Boong?! - Die „ultimatiefe" Fußballsimulation

Reportage

E3 in Los Angeles - Teil 2

Demos

Citizens
Kick Off 96
Shattered Steel
Surface Tension
Bud Tucker in Double Trouble
u. v. m.

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!



WHAT'S UP?

Bislang war es guter Brauch unter Computerspiel-Herstellern, neue Produkte vor dem Release einer mehrwöchigen, intensiven Testphase zu unterziehen. Auch empfanden wir es bisher als tolerierbar, wenn sich in unseren Vorabversionen zu Review-Zwecken noch der eine oder andere Bug bemerkbar machte. Dann genügte ein kurzes Telefonat mit den Programmierern, das meist mit der ehrenhaften Absichtserklärung endete, die Fehler bis zur Auslieferung noch ausmerzen zu wollen. Bis vor kurzem geschah dies auch tatsächlich. In den letzten Wochen und Monaten haben sich aber ungewöhnlich viele Fälle gehäuft, die einen gänzlich anderen Eindruck hinterlassen. Auffällig dabei: die größten Schnitzer leisten sich nicht Branchenriesen wie Origin, Virgin oder LucasArts, sondern ausgerechnet die renommiertesten Labels aus deutschen Landen. Einzelfälle? Für den Geschmack Zigtausender verärgerter Käufer (die für solche Nachlässigkeiten zum Teil dreistellige Beträge angelegt haben) etwas zu viele Einzelfälle.
Wir rekapitulieren: In der Verkaufs-Fassung von Die Siedler 2 ist die Verwaltung der Lagerhäuser und Transportschiffe extrem fehlerhaft. Der Patrizier-Nachfolger Elisabeth I. von Ascon weist ebenfalls eine ganze Reihe logischer Mängel auf (siehe Nachbesprechung in dieser Ausgabe). Bisheriger „Höhepunkt": die erste ausgelieferte Staffel des F1 Manager 96 funktioniert ohne Patch erst gar nicht. Und selbst damit treten immer noch Dutzende von Bugs auf, deren alleinige Aufzählung sich über mehrere DIN-A4-Seiten erstrecken würde. Schlamperei, Zeitmangel, Versehen? Vergleiche zur Auto- oder Flugzeug-Industrie getraut man sich angesichts solcher Firmenphilosophien erst gar nicht anzustellen. Und auch die Konsequenzen für das künftige Kaufverhalten der deprimierten Klientel sind noch nicht absehbar.
Sei's drum: Um die Besitzer solcher Spiele umfassend zu informieren und gleichzeitig potentielle Kunden vorzuwarnen, führen wir als Neuerung die Rubrik „Flashback" ein, die sich bei Bedarf um Pleiten, Pech und Peinlichkeiten kümmert und Ihnen unsere Erkenntnisse aus längerfristigen Tests schildert. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln. Falls Ihnen also eklatante logische oder technische Fehler in einem Programm auffallen - schreiben Sie uns! Wir setzen uns mit dem Hersteller in Verbindung und werden uns um eine Lösung des Problems bemühen.
Trotz allem Ärger über verbugte Computerspiele und verschobene Erscheinungstermine (prominentestes Beispiel: Dungeon Keeper) wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und freuen uns schon jetzt auf das Jubiläums-Heft 10/96, in dem wir mit Ihnen den 4. Geburtstag des mittlerweile meistverkauften PC-Spielemagazins gebührend feiern werden.

Ihr PC Games-Team



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS



Lands of Lore 2

Markus Krichel besuchte Anfang Juli die renommierte Spieleschmiede Westwood Studios. Mitten in der Wüste Nevadas ist hier - seit Command & Conquer - ein Mekka für Computerspieler entstanden. Im Augenblick entwickeln die Shooting Stars des letzten Jahres an Nachfolgern zu ihren erfolgreichsten Produktionen: Lands of Lore 2 und auch Command & Conquer 2 nähern sich mit gewaltigen Schritten der Fertigstellung. In unserem Special ab Seite 26 erfahren Sie alles über die kommenden Knüller.

26

FLASHBACK

ONLINE

HARDWARE

TIPS & TRIPS

CD-ROM

Demos
Advanced Tactical Fighter
Blown Away
Boong?!
Bud Tucker in Double Trouble
Chaos Overlords
Citizens
Civil War
Jagged Alliance 2
Kick Off 96
Shattered Steel
Surface Tension
Tomb Raider
Total Pinball 3D

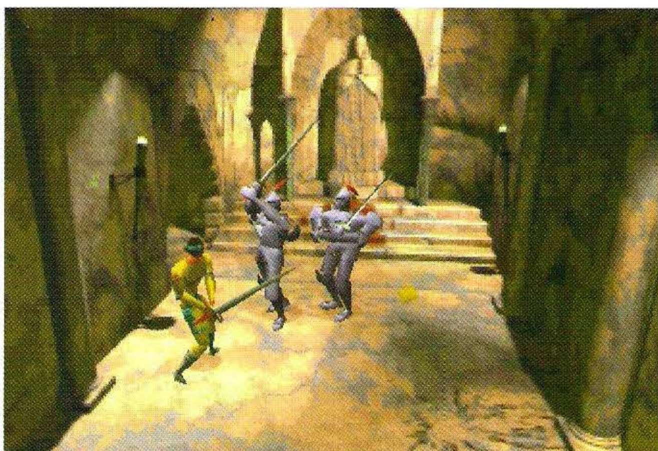
Specials
Command & Contact
Die E3 in Los Angeles (Teil 2)
Kleinanzeigen
Leonardo Screensaver
Lesereinsendungen
MS Internet Explorer V2.0
Normality Screensaver
Tips und Tricks

Bugfixes
Silent Hunter Patch
Monopoly Patch V.13
Civilization 2 V1.11.1G
Links 386 Win95-Patch
Descent 2 V1.1
F1 Manager 96 V1.1
PC Games Cheat 9/96



52 QUAKE

Kein Spiel wurde so sehnsüchtig erwartet wie Quake. Am 24.06.1996 brach ein Sturm über das Internet herein - Quake lag als Shareware zum freien Download bereit. Wie gut ist Quake wirklich?



60 TIME COMMANDO

Mit Little Big Adventure konnte Adeline einen gelungenen Einstieg feiern. Time Commando ist das zweite Werk der französischen Entwickler, das sich wieder durch hervorragende Grafik auszeichnet.



160 INTERVIEW: WARREN SPECTOR

Warren Spector ist vor wenigen Wochen von Origin zu Looking Glass gewechselt. In unserem Interview erfahren Sie mehr über seinen Weggang und die Beweggründe, die ihn dazu veranlaßt haben.

Gerüchte & News aus Amerika



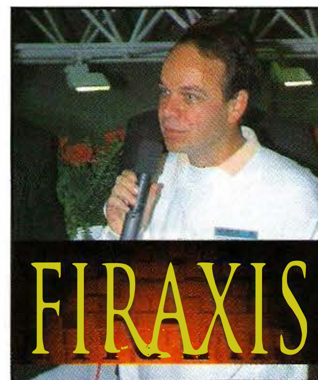
Markus Krichel schreibt über Sequels

MOTS heißt das neue **Schlagwort** der Industrie seit der E3. Es handelt sich nicht etwa um ein neues Full Motion Video System, sondern um eine Abkürzung für **More of the Same** (Immer wieder dasselbe).
MOTS war das zentrale Thema der Electronic Entertainment Expo, dem Mekka der Spielemacher. Hoffnungsvoll präsentierten die dort anwesenden Firmen ihre **vermeintlichen Tophits** der Zukunft und wiesen sogar mit Stolz darauf hin, daß es sich um einen Clone von XYZ handelt, **„halt nur besser"**.
Es wäre nun einfach, mit dem Finger in Richtung Full Motion Video oder 3D-Action zu zeigen und zu behaupten „die sind schuld!". Das Problem ist ein anderes. Betrachtet man die **Marktentwicklung** der vergangenen Jahre, so stellt man fest, daß die Neulinge im Geschäft sich einer typischen **Erbsenzählermentalität** bedienen. „Dieses Produkt war erfolgreich, und wo es für einen reicht, da reicht es auch für mehrere."
Also clont man munter darauf los und **übersättigt den Markt** mit einer Schwemme von Spielen, über die wir als Magazin aus Gründen der Vollständigkeit berichten müssen. Und der Leser sieht den hundertsten C&C-Abklatsch und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. Und wer bringt uns nach wie vor **die besten Spiele**? Die gleichen Firmen, die schon seit Jahren im Geschäft sind: Origin, Westwood, Virgin, Interplay, Sierra und ein paar Neulinge wie Looking Glass oder Blizzard, die eigentlich **gar keine Neulinge** sind, sondern teilweise sogar für die Hits der vorgenannten Großen als Drittentwickler tätig waren.
Das **wahre Problem** liegt nicht in der fehlenden Fähigkeit, etwas wirklich Neues zu schaffen, sondern in der mangelnden **Risikobereitschaft** der meisten Anbieter. Also los: traut Euch was! Sonst MOTSen wir.

Firaxis

Neues vom Meier Sid

Sid Meiers **neuer Firmensitz** ist nur ein paar hundert Meter von seinem alten Arbeitsplatz entfernt. In Hunt Valley (Maryland) arbeitet der „Vater des Computerspiels" mit einer kleinen Gruppe **ausgesuchter Programmierer**, Musiker und Designer in den Räumen des neuen Unternehmens Firaxis. Über den ersten Titel will er sich noch nicht äußern, lediglich, daß es sich bei allen Firaxis-Produkten **„um richtungsweisende, innovative Spiele"** handeln wird. Firaxis wird sich voll auf die Entwicklung konzentrieren und die Verpackung und den Vertrieb einer Drittfirma überlassen. „Wir sind an Angeboten **von allen Firmen** interessiert", so Meiers enthusiastischer Partner Jeff Briggs, **„einschließlich MicroProse!"**



Vielleicht kann Sid Meier schon bald mit seiner neuen Firma Firaxis große Erfolge feiern.

Wing Commander Academy

Zeichentrickserie Läuft an

Mark Hamill, Tom Wilson, Malcolm MacDowell und Dana Delaney (China Beach) stellen **ihre Stimmen** zur Vertonung der dreizehnteiligen **Wing Commander-Zeichentrickserie** zur Verfügung, die auf dem amerikanischen **Kabelsender USA** ausgestrahlt wird. Die Serie, deren Titel von USA als **„Wing Commander Academy"** angegeben wird, feiert im September Premiere. Zwischenzeitlich gab Origin bekannt, daß **Wing Commander 5** von Grund auf neu entwickelt wird. Dies wird, laut Pressesprecher David Swofford, ca. **zwei Jahre** in Anspruch nehmen. Unter Umständen könnte die alte WC-Engine noch einmal für Wing Commander: „Maniac Missions" wiederbelebt werden.


Mark Hamill bleibt Wing Commander treu. In der neuen Zeichentrickserie ist er als Synchronsprecher tätig.

3DO Studios

... im Kaufrausch

3DO wird das amerikanische Softwarehaus **New World Computing** (Heroes of Might and Magic, Empire Deluxe) kaufen. Dies gab Pressesprecherin Diane Hunt Anfang Juli bekannt. Damit setzt 3DO seinen **Vorstoß im PC-Markt** fort. Zuvor hatte man bereits die Firmen **Archetype** Interactive und **Cyclone Studios** erworben. Die Produkte der drei vorgenannten Firmen werden in Zukunft unter dem Label **3DO Studios** erscheinen. Außerdem wird Konsolensoftware für die neuen 64 Bit-Systeme entwickelt.

Mech Warrior 3

Neue Lizenznehmer


MechWarrior: Mercenaries wird vorerst die letzte Roboterschlacht von Activision sein, die mit der offiziellen BattleTech-Lizenz ausgestattet ist.

Gleich **vier verschiedene Unternehmen** arbeiten an der nächsten Auflage von MechWarrior. Activision, deren Lizenzrechte für die MechWarrior-Serie mit der Veröffentlichung von MechWarrior: Mercenaries erlöschen, gehört nicht dazu. **Spectrum Holobyte** machte das Rennen um die begehrten Rechte, gab aber den Designauftrag an **FASA Corporation**, die Gründer von Virtual World Entertainment und Entwickler des BattleTech VR-Spiels weiter. Kompliziert genug? Wird noch besser. FASA gründete zu diesem Zweck ein neues Unternehmen mit dem Namen **FASA Interactive Technologies**, deren Auftrag darin bestehen wird, die Engine des Arcade BattleTech VR-Spiels in den PC zu quetschen. Geplante Entwicklungszeit: **18 Monate**.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis setzt auf Online-Rollenspiele

Hin und wieder kann einem Redakteur schon der Brustkorb schwellen. Vor gut einem halben Jahr klagte ich an dieser Stelle über den **schleichenden Tod des guten, alten Rollenspiels** - und was passiert? Ich bin erhörtworden! Für die Herbst- und Wintermonate wird eine so große Anzahl von vielversprechenden Rollenspielen angekündigt wie **niemals zuvor.** Da sehen Sie mal, welchen Einfluß die PC Games auf die Spielehersteller in aller Welt hat. Aber Spaß beiseite: Was uns demnächst in diesem Genre erwartet, ist wirklich erste Sahne. Allen voran sind natürlich Ultima Online und Dark Sun Online (siehe rechts) zu nennen, die den RPG-Spielspaß durch Internet-Nutzung in ganz neue Höhen schrauben sollen. Auch im Bereich der SoloSpiele tut sich einiges - Origin (Ultima), 7th Level (Return to Krondor), Bethesda (The Elder Scrolls: Daggerfall), Sir-Tech (A Wizardry Adventure) und sogar Sierra (Birthright, Antara) haben Rollenspiele verschiedenster Färbung in Vorbereitung. Also: Kommando zurück - die Hersteller hoben die vielen zehntausend Rollenspieler in aller Welt noch lange nicht abgeschrieben. Vor allem auf den Online-Bereich setzen wir die größten Hoffnungen. Denn kein anderes Genre bietet sich so gut für ein Tag und Nacht ablaufendes, **weltumspannendes Multiplayer-Spiel** an wie dieses. Stellen Sie sich vor, Sie können sich zu jeder beliebigen Tageszeit bei Ihrem Internet-Provider um die Ecke einloggen, um wenige Sekunden später zusammen mit einem japanischen, amerikanischen oder indischen Bekannten eine Horde von Orks aufzumischen. Das einzige, was diesen Traum noch zerstören könnte (die Telekom hier mal ausgeklammert), ist das Internet selbst - nämlich durch lahme Baud-Raten, die einem sogar den Spaß am einfachen "Surfen" (ein grauenvolles Wort!) verderben.

Antara und Birthright

Neues von Sierra

Neben den Serien-Fortsetzungen Larry 7 und Phantasmagoria 2 sind bei Sierra derzeit noch zwei Rollenspiele in Vorbereitung. In **Betrayal in Antara** steuert der Spieler eine von vier Hauptfiguren durch eine echtzeitberechnete 3D-Umgebung aus Schlössern, Höhlen und Städten. Das **innovative Magiesystem** soll sowohl Hardcore-Rollenspieler als auch Anfänger ansprechen. Wenn nichts dazwischenkommt, soll Antara noch im November dieses Jahres in einer deutschen Version erscheinen. Eine andere Käufergruppe wird von **Birthright** angesprochen: das **offiziell lizenzierte AD&D-Rollenspiel** spricht mit seinem komplexen Regelwerk eher die Puristen an - und unter denen vor allem diejenigen RPG-ler, die gerne im Netzwerk gegen (oder mit) andere(n) Spieler(n) antreten. Birthright soll laut Sierra ebenfalls bis November fertig werden.



Betrayal in Antara richtet sich an Anfänger und Fortgeschrittene, während Birthright wohl eher Profis anspricht.

Dark Sun Online

Surf-Brettspiel im WWW

Konkurrenz für Origins Ultima Online: Auch Rollenspiel-Spezialist SSI plant ein **Internet-Multiplayerspiel**, das noch Ende 1996 ans Netz gehen soll. Um Dark Sun Online - Crimson Sands spielen zu können, benötigt man einen Internet-Zugang und die Spiel-CD, die wie ein „normales" Spiel im Handel erhältlich sein wird. Erklärungen zum Regelwerk und zur **Beta-Testphase** sind auf der WWW-Seite von SSI (http://www.ssionline.com/) sowie auf dem Spieleserver „Total Entertainment Network" (http://www.ten.net) erhältlich.



Noch bevor Ultima Online ans Netz geht, gibt es schon Konkurrenten: Dark Sun Online.

3 Skulls of the Toltecs

Brennendheißer Wüstensand



Auf Goldsuche gehen können Adventure-Liebhaber ab Oktober dieses Jahres in Warners neuestem Comic-Adventure.

Da sag einer, aus Spanien kämen nur Olivenöl und klapprige Autos - die fidelen Südeuropäer versuchen sich neuerdings nämlich sogar an der Entwicklung von Computerspielen. 3 Skulls of the Toltecs ist der Name eines Comic-Adventures, das von der Firma Revistronic als Erstlingswerk entwickelt wird. Die im Mexiko von 1866 angesiedelte Westernstory versetzt den Spieler in die Blütezeit der **Goldgräber und Revolverhelden**. Als Lucky Luke-Verschnitt namens Fenimore Flening jagt er dabei einem gigantischen Goldschatz nach. Revistronics deutscher Partner, Warner Interactive, investiert derzeit große Anstrengungen in eine **perfekte deutschsprachige Umsetzung** des farbenfrohen Cartoon-Adventures. Als Erscheinungstermin für die komplett deutsche Version wird der Oktober angepeilt. Ein Preview gibt es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Facts

+++ Sierra senkt seinen empfohlenen Verkaufspreis für **Urban Runner** auf 99,- DM. Wer Glück hat, ergattert vielleicht sogar eine Ausgabe der **„Limited Edition"**, der gratis eine schicke Sonnenbrille beiliegt. +++ Neues Science Fiction-Forum im WWW: Ab September bekommen **Science Fiction- und Fantasy-Freaks** ein eigenes, deutschsprachiges Informations- und Kommunikationsforum. Unter der Adresse **HTTP://WWW.CYBERBASE.DE** können Kontakte geknüpft, Nachrichten gelesen und SciFi-bezogene Dateien gesaugt werden.+++ Für das Adventure **The X-Files** (zu deutsch: Akte-X), das bis Anfang 1997 erscheinen soll, konnte Spielehersteller Fox Interactive die beiden Hauptdarsteller der gleichnamigen Fernsehserie, **Gillian Anderson** und **David Duchovny**, verpflichten. +++



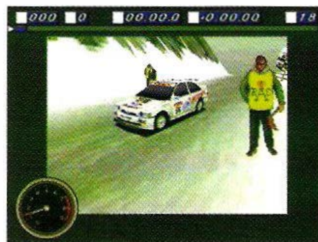
Oliver Menne schreibt über Stories in Actionspielen

„Jedes Spiel braucht eine Story." An dieser Aussage ist grundsätzlich nichts falsch, allerdings gehört der Zusatz „Je umfangreicher und undurchsichtiger, desto besser" bei vielen Softwarehäusern zur **Unternehmenspolitik.** Beispiele möchten wir an dieser Stelle nicht nennen, damit sich keiner auf den Schlips getreten fühlt - aber: es ist schon erstaunlich, wie umständlich manche Designer das **einfache Thema** „fiese Außerirdische greifen unschuldige Menschheit an" verpacken können. Sicherlich sind ein paar einführende Worte auch für ein Actionspiel wichtig, eine Hintergrundgeschichte in **epischen Ausmaßen** erscheint jedoch überflüssig und lähmend.
Die Zeit, die in diesen Bestandteil eines Spiels investiert wird, könnte man bestimmt an anderer Stelle gut gebrauchen - oft genug gibt es **Terminverschiebungen,** weil noch Bugs vorhanden sind oder sich die eine oder andere Passage noch nicht richtig spielen läßt. Warum spart man also nicht bei den Autoren und engagiert im Gegenzug mehr Beta-Tester? Ein Schritt, der zumindest im Bereich der Actionspiele nachzuvollziehen wäre.
Ein Team, das sich gegen diesen Trend stellt, ist id Software. Die Texaner richten ihr Hauptaugenmerk auf die **Fertigstellung der Engine,** der Grafiken, eigentlich des gesamten Spiels. Erst wenn all diese Bestandteile zur vollen Zufriedenheit funktionieren, wird die Story nachträglich dazugestrickt.
Die Programmierer bei id Software gehen sogar noch einen Schritt weiter und konstruieren eine völlig an den Haaren herbeigezogene - aber kurze - Geschichte (Beispiel Quake: Atomreaktoren lösen sich in Luft auf, Gegner gelangen durch monströse Beamfelder auf die Erde), die durch einen Hauch **Selbstironie** schon wieder amüsant ist. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule...

Rally

Rennspiel von Software 2000

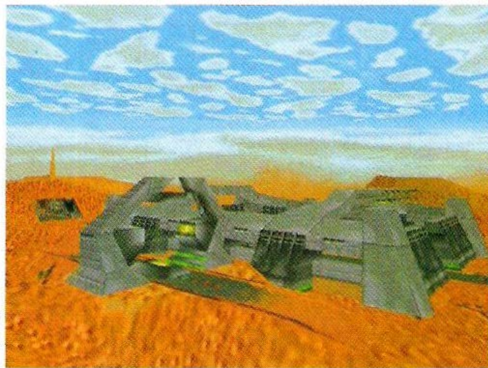
Software 2000 veröffentlicht **noch im Herbst** Rally. Das Rennspiel zeichnet sich durch verschiedene Grafik-Modi (VGA und SVGA) und gelungenes Gameplay aus. Bei der Entwicklung wurden **Gimmicks** nicht vergessen: wenn man sich beispielsweise in Schweden auf die Hatz nach Rundenrekorden macht, platzen Schneeflocken auf die Windschutzscheibe; bei Nachtfahrten sorgen die grellen Scheinwerfer für ausreichende Beleuchtung. Ein Spiel, das sich Motorsport-Liebhaber unbedingt vormerken sollten.



Rally kann mit packenden Kameraperspektiven aufwarten.

Sandwarriors

Flucht auf die Erde



Herrliche Nebeleffekte zeichnen Sandwarriors aus.

Die Ressourcen auf dem Planeten Tawy sind erschöpft. Die Anführer des Hauses Osiris organisieren die Massenflucht auf die Erde. Leider funkt eine zweite Familie, die sich auch unseren Planeten als neue Residenz ausgesucht hat, dazwischen: ein Krieg ist unvermeidbar. Sie schlüpfen in die Rolle eines **Offiziers** der Osiris und müssen versuchen, durch überlegene Taktiken und blitzschnelle Reaktionen (Sandwarriors ist ein Actionspiel!) diese entscheidende Schlacht zu gewinnen - und zwar schnell, denn die Zeit drängt. Das 3D-Spektakel soll kurz vor **Weihnachten** auf den Markt kommen.

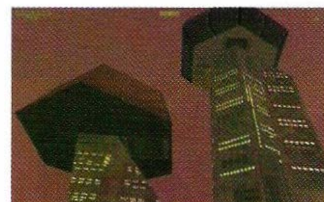
Hardwar

Weltraum-Söldner

Von Gremlin Interactive soll Ende des Jahres das Actionspiel Hardwar erscheinen. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der fast jeden Auftrag annimmt, um sein sündhaft teures Raumschiff unterhalten zu können. So können Sie sich als Kopfgeldjäger einen Namen machen, aber auch als Händler von Planet zu Planet reisen. Das Spiel verfügt über phantastische 3D-Welten und kann durch Finessen wie tageszeitabhängige Umgebungen beeindrucken. Eine **Netzwerk-Option** wird natürlich auch verfügbar sein.



Vor allem in der Außenansicht kommt die Qualität der Grafik gut zur Geltung.



Zahlreiche Missionen spielen sich inmitten der Stadt ab.

Dragonheart

Filmumsetzung



Die riesigen Drachen sind perfekt animiert und schaffen eine angespannte Atmosphäre.

Von Acclaim kommt die Filmumsetzung Dragonheart. In den Vereinigten Staaten konnte der Streifen (in den Hauptrollen: Sean Connery und Dennis Quid) schon für Furore handeln. Beim Spiel handelt es sich um ein klassisches Beat `em Up, das mit einigen spektakulären Spezialeffekten ausgestattet wurde.

Facts

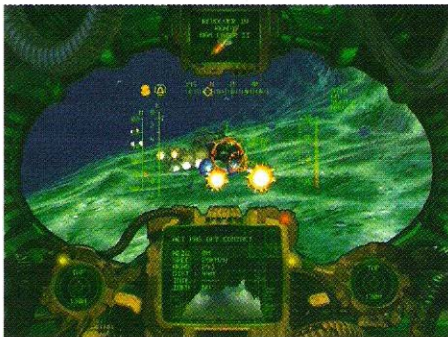
Activision gibt die Rechte zur weiteren Vermarktung von Pitfall (Fernsehen, Merchandising) an die Rothman Agency. +++ Pixar Animation Studios (Toy Story) möchte sein Talent nicht mehr nur in Filme investieren, sondern schon bald für Computerspiele tätig werden. +++

Schleichfahrt

Mit Blue Byte auf Tauchstation



Die gigantischen U-Boote wirken vor allem durch die hohe Farbtiefe einzigartig.



Man darf nie leichtsinnig werden, sonst gerät man nur allzuschnell unter Beschuß.

Im 21. Jahrhundert wird die Menschheit nach dem ersten und letzten Atomkrieg dazu gezwungen, die einst bewohnbare Oberfläche unseres Planeten zu verlassen, um in Zukunft unterwasser zu leben. Aber schon nach wenigen Jahren des technologischen Stillstands keimt der Forschungswille wieder auf, und es werden gigantische Unterseeboote entwickelt. Die mächtigen Metallkolosse durchpflügen im Auftrag eines globalen Handelsnetzes die Tiefen des Ozeans.

Sie schlüpfen nun in die Rolle von Söldner Flint. Er ist nur auf seinen Vorteil bedacht und zu jedem Risiko bereit. Er läßt sich von korrupten Konzernen und fanatischen Religionsanhängern anheuern, Hauptsache das Honorar stimmt. Flint weiß eben noch nicht, daß das Schicksal der Menschheit in seinen Händen liegt...

Die Unterwasserwelt wurde sehr **liebevoll in Szene** gesetzt: Sie können zum Beispiel das malaiische Vergnügungsviertel oder die überdimensionale Piratenfestung von Gibraltar besuchen. In düsteren Spelunken oder bei diversen Händlern können Sie sich mit Gesinnungsgenossen (insgesamt wurden mehr als **100 Personen** integriert) unterhalten - lassen Sie sich aber kein Seemannsgarn aufbinden. Einige Informationen führen auf eine falsche Fährte.

Ihr U-Boot können Sie mit **30 verschiedenen Waffensystemen** ausstatten (zum Beispiel: Torpedos, Partikelkanonen, Geschütztürme, Plasmawaffen), damit Sie im Kampf gegen Ihre Widersacher nicht gnadenlos untergehen.

Die Grafik-Engine kann schlichtweg überzeugen. Die 3D-Grafik während des Spiels zeichnet sich durch eine **hohe Auflösung** (640x480 Bildpunkte) und **exzellente Farbgebung** (64.000 Farben) aus. Damit das Gameplay trotzdem flüssig bleibt, hat sich Blue Byte einen kleinen Trick einfallen lassen, der das Spiel aber gleichzeitig realistischer macht: man kann nicht besonders weit in die Tiefe sehen, das Bild „fadet" relativ frühzeitig aus - aber das ist ja bei einem Unterwasser-Spiel auch nicht falsch.

Erscheinen soll Schleichfahrt im vierten Quartal 1996, also kurz vor Weihnachten.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner begrüßt die Fertigstellung der DirectX-API

Nun ist es endlich komplett, das Windows-API DirectX. Neben den bereits bekannten Komponenten DirectDraw, DirectSound etc. wird vor allem Direct3D für **hohe Geschwindigkeiten unter Windows 95** sorgen - vorausgesetzt, eine 3D-Beschleunigerkarte ziert den heimischen Rechner. Zwar können diese Karten auch emuliert werden, akzeptable Geschwindigkeiten werden dabei aber nicht erreicht. Zufälligerweise steigt im gleichen Augenblick die Zahl der Anwendungen, die von Direct3D profitieren: **Flugsimulationen, Rennsimulationen** etc. So werden die Softwarehersteller und Microsoft für einen 3D-Beschleuniger-Boom sorgen. Bislang läßt deren Verbreitung wegen fehlender **Treiberunterstützung** zu wünschen übrig, in ca. einem Jahr wird diese Hardware zum Standard gehören. Daß diese Zusammenhänge abgesprochen sind, ist unwahrscheinlich, dennoch profitieren davon alle Seiten: Microsoft etabliert sich als einzige **genormte Infrastruktur** für Spielehard- und -software, Hardwarehersteller müssen keine Akzeptanzprobleme für exotische Sound- und Grafikkarten fürchten, Softwarehersteller können auf einen großen Teil der Programmierarbeit verzichten. Leidtragender dürfte wieder einmal **der User** sein, der die sicherlich nicht steigende Qualität der Software durch immer neue und leistungsfähigere Hardware ausgleichen muß - der ewige **Teufelskreis** der PC-Gemeinde.

SimCopter

SimVerbrecherjagd

Wer der Faszination von SimCity 2000 erlegen ist, die Einwohner und die eigenen Städte aber gerne einmal aus der Nähe betrachten würde, wird von **SimCopter** begeistert sein. In **Maxis´ Hubschraubersimulation** lassen sich **Städte aus SimCity 2000 einlesen** und mit einem Hubschrauber durchfliegen. Für Abwechslung sorgen Missionen, in denen der Spieler Verbrecher jagen, Feuer löschen oder Personen von sinkenden Schiffen retten muß. Bei erfolgreichem Bestehen der Missionen wird man mit weiteren Hubschraubern und besserer Ausrüstung belohnt. Das im Herbst 96 erhältliche Windows 95-Programm wird mit einer stattlichen Anzahl an fertigen Städten ausgeliefert, **SimCity 2000 ist also nicht notwendig.**



Hier macht sich der Wert einer guten Stadtplanung bezahlt: Mit SimCopter werden die Schönheitsfehler einer Stadt schnell entfarnt.

TFX3

Neues Futter



Vor allem die Grafiken zeigen den Fortschritt in DIDs neuer Software.

Wer von TFX1 und TFX2 genug hat, findet mit TFX3 neues Futter. Der Spieler kann nun entweder in einem **F-22** oder in einer **AWACS** platznehmen, von wo aus er die neue Grafik-Engine und die verbesserte **Gegnerintelligenz** genießen kann. Das Windows 95-Programm verfügt auch über einen Missionsgenerator, zahlreiche aufwendige Kampagnen sowie ausgereifte **Netzwerkoptionen.** Der Erscheinungstermin von TFX 3 dürfte wahrscheinlich im späten Herbst 1996 liegen.

NASCAR 2

Auf Kreisfahrt

Mit NASCAR 2 versucht Papyrus (mittlerweile im Besitz von Sierra), an die legendären Titel Indycar Racing und NASCAR anzuknüpfen. Neben der von allen Seiten **geforderten Beschleunigung der Grafik-Engine** wird das im Dezember erscheinende Programm eine **Fahrschule, Netzwerkfähigkeiten** sowie ein vereinfachtes Gameplay mit sich bringen. Das offizielle Lizenzprodukt bietet alle Fahrer, Teams und Rennstrecken der Saison 1996.



Vom Teamchef wird man per Funk ständig über den Rennverlauf informiert.

ProPilot

Konkurrenz für MS Flight

Ebenfalls erst für das Frühjahr des kommenden Jahres ist Sierra ProPilot angekündigt, eine **zivile Luftfahrtsimulation**. Durch die verwendete 3Space-Technologie soll ProPilot zur realistischsten Flugsimulation aller Zeiten werden. An Bord einer Cessna 172 Skyhawk wird man in die Grundlagen der zivilen Fliegerei eingeführt, um den privaten **Pilotenschein** zu erhalten. Mit vier weiteren Flugzeugen läßt sich dann die Flugtechnik durch weitere Lektionen perfektionieren.
Anschließend kann man sich an die nächste Lizenz wagen, mit der sich z. B. ein **Wasserflugzeug** oder der CitationJet fliegen läßt. Mit erfolgreichem Meistern einer Reihe von Missionen, die nach Kriterien wie Sicherheit und Effektivität beurteilt werden, bietet Sierra ProPilot sogar die Möglichkeit der kommerziellen Lizenz.



Das Windows 95-Programm macht trotz des frühen Entwicklungsstadiums bereits einen guten Eindruck. Dennoch wurde der Erscheinungstermin verlegt.



Petra Maueröder über Z und die Folgen

Nach dem aufsehenerregenden Z-Mega-Review in der PC Games 8/96 erreichte uns eine immense Flut an Briefen, E-Mails und Anrufen. Und alle wollten wissen: **Ist Z wirklich SO gut?** Wir können Ihnen versichern: **Z ist SO gut!** Allerdings sollten Sie sich vor einem Kauf selbst kritisch einschätzen: **Bin ich ein Z-Typ?** Nochmal zum Mitschreiben: Kein relaxtes Ausbauen des heimatlichen Stützpunkts, keine sonst übliche Einheiten-Vielfalt, kein Karten-Erkunden, kaum Story und der Zwang zum permanenten Angriff - das verkraftet nicht jeder. **Durchaus möglich, daß viele sagen: Sowas ist mir zu hektisch!** Oder: GDI und NOD sind einfach cooler. Streiten kann und wird man über das Thema „Ist Z besser als C&C und WarCraft 2?". Wenn Ihnen Handlung und Szenario am wichtigsten sind, sicherlich nicht. **Ambitionierte Basis-Architekten werden Z eventuell sogar hassen.** C&C-Spieler, die sich stundenlang in ihrem Stützpunkt verkriechen und mutigerweise auf die Streitmächte der Gegner warten, werden bei Z zunächst blamable Niederlagen erleiden - ich spreche aus Erfahrung. Wenn Sie so wollen: C&C und WarCraft 2 sind wie eine gemütliche Partie Schach, Z bietet den Thrill von Blitzschach. **Ein Programm, das zu einer wahren Sucht werden kann,** wenn man erstmal die C&C-Scheuklappen abgelegt hat und nach und nach die **raffinierten taktischen Möglichkeiten** auslotet. Das Kapitel Z ist für uns deshalb noch lange nicht abgeschlossen - in den nächsten Ausgaben werden wir Ihnen im Tips & Tricks-Bereich verblüffende Strategien aufzeigen. Und um auch noch die am zweithäufigsten gestellte Frage zu beantworten: **Z wird nun doch erst ab Ende August erhältlich sein.**

Bundesliga Manager 97

Meisterliches aus Eutin

Fußball-Fans sollten sich den **28. Oktober 1997** rot im Kalender anstreichen: An diesem Tag wird erstmals der **Bundesliga Manager 97** ausgeliefert, der nunmehr vierte Teil der meistverkauften Computerspiel-Serie in Deutschlands. Die von der Fachpresse und den Spielern angemahnten **Kritikpunkte** wurden **konsequent ausgemerzt**: Der BM 97 wartet mit einer völlig überarbeiteten **SVGA-Benutzeroberfläche** im Windows-Look auf, verzückt mit **3D-Vektor-Spielszenen**, einem integrierten **Editor** und den **Daten der kommenden Bundesliga-Saison.** Auch Neuerungen wie die geänderten Transferbestimmungen der UEFA sind bereits berücksichtigt. Wichtigstes Feature: Software 2000 hat fest versprochen, diese langerwartete Business-Simulation ohne Bugs auszuliefern. Schau'n mer mal...



Hochauflösende Statistiken liefern nützliche Anhaltspunkte für Trainer und Manager.



Der vom Bundesliga Manager Hattrick bekannte „Toto-Tip" wurde vor allem optisch verfeinert.

Fragile Allegiance

SciFi-Strategie der Sonderklasse

Das mußte ja so kommen: Wegen der wachsenden Überbevölkerung und den daraus resultierenden Nahrungsmittel-Engpässen gründet die Menschheit der nahen Zukunft neue Außenposten im Weltraum. **Als „Geschäftsführer" eines transgalaktischen Speditionsunternehmen** wetteifern Sie mit **vier Konkurrenten** um die fruchtbarsten Planeten und die lukrativsten Handelswege. Falls die Diplomatie mit den **sechs außerirdischen Rassen** fehlschlägt, kommt es zu aufwendig in Szene gesetzten **Kampfsequenzen** - auch im **Netzwerk!** Mit dieser Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel von **Gremlin Interactive** können Sie im Herbst dieses Jahres rechnen.



Aliens und streitsüchtige Nebenbuhler machen Ihnen u. a. durch Überfälle auf Ihre Stützpunkte das Leben schwer.

War Wind

WarCraft 2-Clone von SSI

Trotz eklatanter Parallelen zu WarCraft 2 in Sachen Grafik und Benutzer-Interface hat das **Echtzeit-Strategiespiel** War Wind von Strategic Simulations Inc. (kurz: SSI) seinen ganz eigenen Stil und Charme, was nicht zuletzt an einigen neuen Ideen liegt: So können Sie als Anführer einer von **vier verfeindeten Rassen** umhervagabundierende **Super-Helden anwerben** und für „die gute Sache" einspannen. Das Spiel umfaßt **30 Missionen in sieben verschiedenen Szenarien** der Fantasy-Welt Yavuan, bietet **Netzwerk-Support** und setzt ebenso wie Blizzards Nummer 1-Hit auf **herzallerliebst animierte Einheiten.** Release: Noch in diesem Jahr!



Wie in WarCraft 2 errichten Sie Stützpunkte und bilden dort neue Soldaten und Arbeiter aus.

PC Games CD-ROM

Pizza Connection für DM 19,80

Mikrowellen-Pizzas auftauen ist eine Sache, mit einer Pizzeria richtig Kohle zu scheffeln eine ganz andere. Letzteres ist Ihre Aufgabe in der **außergewöhnlichen Wirtschaftssimulation** Pizza Connection von **Software 2000**, die für weniger als 20 Mark ab sofort am Kiosk erhältlich ist. Wir wünschen schon jetzt ein glückliches Händchen bei **Wer-macht-die-beste-Pizza-Wettbewerben** und viel Glück bei den **Schutzgeld-Verhandlungen** mit sonnenbebrillten, MG-bestückten, schnauzbärtigen Herren aus Sizilien...



Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger hat die Hoffnungen auf ein echtes Betriebssystem aufgegeben.

Für ein Betriebssystem gibt es nur wenige anerkannte Grundregeln: es muß die Systemressourcen gerecht verteilen und für Betriebssicherheit sorgen. (An einigen Universitäten gilt darüber hinaus der Grundsatz, die Software müsse aus mehr als 1 Million Zeilen Code bestehen.) Microsofts Vorstellung von einem Betriebssystem sah bislang so aus: Ressourcen werden jedem Programm nach Belieben zur Verfügung gestellt, die Größe der Programme ist völig egal, für Sicherheit hat der Anwender selbst zu sorgen. Zwar hat sich mit Windows 95 einiges zum Besseren gewendet, kein Informatiker wird diesem Produkt jedoch alle Eigenschaften eines Betriebssystems zusprechen wollen. Daß die microsoftschen Betriebssysteme dennoch regen Zuspruch finden, liegt bei DOS daran, daß jegliche Software so schön schnell läuft; bei Windows liegt es wohl an der hübschen Oberfläche. Das zu allen Zeiten schwerfälligere, aber sicherere und standardisiertere OS/2 von IBM konnte nie den Zuspruch von Usern und Programmierern finden. Trotz international anerkannter Standards, programmiererfreundlicher APIs, Kompatibilität zu DOS und Windows sowie Rechnerbundling konnte sich IBM niemals einen nennenswerten Marktanteil im privaten Bereich erkämpfen. Auch Merlin, die neueste OS/2-Variante, wird trotz einiger Vorteile gegenüber den etablierten Systemen kaum Verbreitung finden. Also dauert das Warten auf ein echtes Betriebssystem, das durch seine weite Verbreitung auch für Softwarehäuser interessant ist, weiter an. Der berühmte Feldherr General Protection Fault wird also auch weiterhin sein Unwesen auf unseren hochgezüchteten Rechnern treiben, schließlich hat jeder das Betriebssystem, das er sich wünscht.

AlfaTwin

Umschalter



Für Vielspieler unentbehrlich: AB Unions Joystickumschalter AlfaTwin.

Von AB Union stammt der AlfaTwin, ein **intelligenter Joystick-Umschalter**. Er registriert, ob ein oder zwei Joysticks benutzt werden; im Einzelspieler-Modus entscheidet er sich **automatisch** für den richtigen von beiden Joysticks. Der AlfaTwin läßt sich auch **erweitern**, so daß mehr als zwei Sticks gleichzeitig angeschlossen sein können. Mit ca. 40 Mark ist die solide Hardware verhältnismäßig preiswert. Infos bei: AB Union, Lise-Meitner-Str.1, 85716 Unterschleißheim.

Europe Online

Auf der Verliererstraße

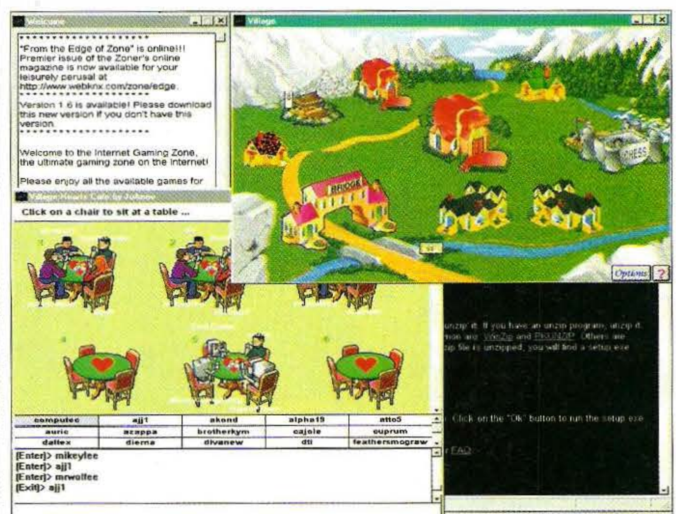
Europe Online verliert einen seiner größten Anteilseigner: Die **Burda**-Gruppe, bislang auch einer der aktivsten und innovativsten Inhaltsanbieter, **verzichtet** angeblich wegen des noch ausstehenden finanziellen Erfolges **auf ein weiteres Engagement**. Bis auf weiteres sind Burda-Titel wie Focus oder Bunte noch über Europe Online zu erreichen, im Laufe der nächsten Monate wird sich Burda jedoch völlig zurückziehen.



Nach ist Europe Online einer der Anbieter mit den interessantesten Inhalten. Durch den Ausstieg von Burda könnte das Wachstum gebremst werden.

Onlinespiele

Microsoft Gamezone



Einige hundert Spieler halten sich ständig in Microsofts Gamezone auf. Notfalls kann aber auch gegen mehrere Computer gespielt werden.

Microsoft übernahm zusammen mit der neu erworbenen Firma Electric Gravity den bis auf weiteres **kostenlosen Spieleserver Gamezone**. Mit Hilfe spezieller Zugangssoftware lassen sich die Karten- und Brettspiele **Bridge, Spades, Dame, Go, Reversi, Hearts und Schach** mit anderen Internet-Usern spielen. Von der Übernahme durch Microsoft versprechen sich die Betreiber von Gamezone neue Spiele und vor allem mehr Nutzer. Der Onlinedienst verursacht keine Folgekosten. Internetadresse: **http://www.zone.com**

Microsoft DirectX

Endlich fertiggestellt

Kaum zu glauben: Die Windows 95-Programmierschnittstelle DirectX ist nach knapp einem Jahr der Planung fertiggestellt. Der jüngste Sproß der API-Familie, **Direct3D**, erlaubt der Software, 3D-Beschleunigerkarten **treiberunabhängig** zu nutzen. Durch die nun mögliche kostensparende Programmierung werden zukünftige Spiele wahrscheinlich hauptsächlich unter Windows 95 laufen, die lästige Treiberproblematik ist vom Tisch.

Facts

Die Fernsehzeitschrift Gong ist jetzt auch im Internet. Unter http://www.gong.de finden Sie immer das aktuelle TV-Programm und nützliche Tips. +++ Neuer Internet-Virus: der Virus Hare befällt angeblich .COM- und .EXE-Dateien und wird verbreitet durch die Newsgroups alt.sex, alt.comp.shareware und alt.cracks. Er soll am 22. August und am 22. September aktiv werden. +++ Microsoft bringt mit dem Easyball die erste Maus für zwei bis sechsjährige auf den Markt. Die gelbe Kugel wird wie ein Trackball bewegt und soll knapp 80 Mark kosten.

Aktuell Fernsehen

17. August
3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Office 95 im Netz, Dateien verschicken

18. August
ARD, 17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik

24. August
3sat, 14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Access-Adressen, Excel-Tabellen

26. August
3sat, 21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

28. August
ARD, 14.03 Uhr
Unterhaltung von der CeBIT Home

29. August
ARD, 14.03
Unterhaltung von der CeBIT Home

31. August
3sat, 14.00
„Neues...der Anwenderkurs"
Winword 7.0 im Vergleich zu Winword 6.0

1. September
BR, 13.45 Uhr
„TM"
Das BR-Technikmagazin

3. September
BR, 16.15
Computer-Treff

8. September
BR, 13.30
„Clip & Claro"
Das Jugend- und Technikmagazin

Competition: Funsoft

Die Gewinner stehen fest

Im großen Funsoft-Gewinnspiel (Ausgabe 6/96) hatten wir Sie gebeten, das Heft nach einem Logo des Kaarster Unternehmens zu durchforsten. Leider entpuppte sich diese Frage als mißverständliche Aufgabe: auf zahlreichen Postkarten prangten neben der richtigen Antwort „159" die Zahlen „55" und „63". Das war auch nicht unbedingt falsch, denn auf den Seiten „55" und „63" standen Anzeigen der Firma Funsoft, auf denen natürlich auch das Logo enthalten war. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, alle Einsendungen in die Verlosung eingehen zu lassen.
Und die Glücksfee hat genau den Richtigen getroffen: der Ford Fiesta Fun ging an den 18jährigen Peter Leon aus Leverkusen, der gerade mitten in den Vorbereitungen auf die Führerscheinprüfung steckt.

Die Gewinner im einzelnen:

1. Preis
Ford Fiesta Fun 1,3L
Peter Leon aus Leverkusen

2. bis 10. Preis
Funsoft Adventure Pack
(The Dig, Kingdom O' Magic)
Carsten Lasch aus Neunkirchen
Stefan Reinhold aus Dresden
Dirk Boehme aus Baunatal

Funsoft Action Pack
(Rebel Assault 2, Terra Nova, Tie Fighter)
Ralf Wiebusch aus Ascheberg
Petra Hülshorst aus Gütersloh
Ludwig Kaufmann aus Michelstadt

Funsoft Fun Pack
(Earthworm Jim 2+1, Vollgas, Turrican 2)
Stefan Budde aus Dortmund
Thorsten Kleine aus Hilter
Michaela Fitz aus Hillmannsdorf



Funsoft-Geschäftsführer Jürgen Goeldner übergab dem glücklichen Gewinner Peter Leon die Schlüssel für den Ford Fiesta Fun.

Die Gewinner der Fun-Preise (T-Shirts, Taschenrechner, Baseball-Caps) werden schriftlich benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!

Sega Music Group

Musik aus Videospielen

Die Sega Music Group hat spezielle Soundtracks mit Musikstücken aus den bekannten Spielen des japanischen Unternehmens zusammengestellt. Die ersten CDs werden „Ecco: Songs of Time" (eine Kollektion von Sphärenklängen) und „Sega PowerCuts" (eine Sammlung der rockigsten Rave-, Funk-, und Punk-Tracks). Dazu meint Joseph B. Miller, Executive Vice President von SegaSoft, „Heute spielt Videogame-Musik wie Film-Soundtracks eine riesige Rolle im gesamten Unterhaltungsbereich." Eine interessante Idee, die in Zukunft vielleicht auch von anderen Herstellern aufgegriffen wird.

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	0221-45431 06	Mo, Di, Do, Fr 15^{00}-18^{00}
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo,Mi, Fr. 15^{00}-18^{00}
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Philips Media	0 40-23 62 91 00	Mi, Fr 14^{00}-20^{00}
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Softgold	0 21 31-9651 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9^{00}-17^{00}

Zu Besuch bei Westwood

Go West

Die Einwohner von Las Vegas nennen ihre Stadt gerne „die unglaublichste Stadt im Universum" und PC-Spieler aus aller Welt stimmen diesem Urteil voll zu. Doch während die Residenten der Wüstenstadt in Nevada diese Aussage auf glitzernde Prachtstraßen und Spielkasinos stützen, haben die Spieler hierfür andere Gründe. Keine zehn Autominuten vom berühmten Las Vegas Strip entfernt, befinden sich die Westwood Studios, ein mit 100 Angestellten noch vergleichsweise kleiner, aber exklusiver Hersteller, der im vergangenen Jahr mit Command & Conquer Geschichte schrieb.

Westwoods Erfolg kam jedoch nicht über Nacht. Die Vielfältigkeit dieses Unternehmens wird erst so richtig klar, wenn man einen Blick auf die Produkte der Vergangenheit wirft. Sucht man nach Adventures, so findet man die Serie Kyrandia, die mittlerweile drei Teile umspannt. Der Rollenspielbereich wird durch Eye of the Beholder und Lands of Lore abgedeckt. Und Command & Conquer war nicht der erste Vorstoß ins Genre Echtzeit-Strategie: bereits 1993 hatte man mit Dune 2 einen Topseller - de facto der Vorgänger von Command & Conquer. Die Umbenennung erfolgte lediglich aus lizenzrechtlichen Gründen. Alle Spiele haben aber eines gemeinsam: sie waren ohne Ausnahme sehr erfolgreich. Nicht schlecht für ein Unternehmen, das seine Anfänge in einer zum Büro umgebauten Garage hatte. Seit der Veröffentlichung von Eye of the Beholder gehört Westwood zu den etablierten und anerkannten Herstellern erstklassiger Rollenspiele.

Lands of Lore 2

Lands of Lore 2 ist der vierte Rollenspieltitel und wird von Fans in aller Welt mit Spannung erwartet. Und das schon seit geraumer Zeit, denn das Spiel wurde von einer ganzen Reihe unerwarteter Probleme heimgesucht, die letztendlich dazu führten, daß die Engine von Grund auf neu entwickelt wurde. Auf der technischen Seite äußert sich das in einem größeren Ausschnitt des Spielbildschirms (der komplette Screen wird genutzt), schnelleren Ladezeiten und einem lebensechteren Bewegungssystem. Die Spielumgebung ist dreidimensional gerendert und die Effekte sind spektakulär. Hinsichtlich der Künstlichen Intelligenz konzentrierte man sich auf die Entwicklung einer neuen Technologie, die man auf den Namen Reactive Environment taufte.

Gute Reaktionen

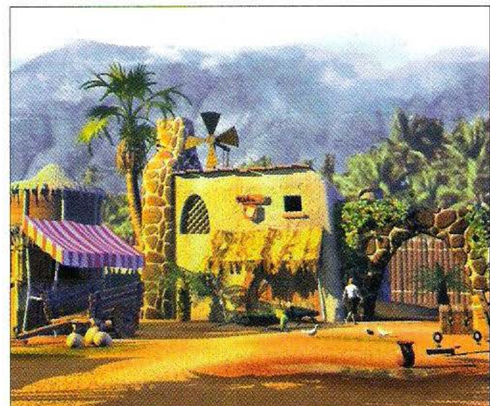
Innerhalb dieser „reaktionsbewußten Umgebung" sollen sich die NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) natürlich verhalten und nicht nur als Kanonenfutter für den schwertschwingenden Helden dienen. Konkret sieht das so aus: der Spieler trifft in einem Labyrinth auf eine Kreatur. Zunächst weiß er nicht, ob es sich um einen potentiellen Freund oder Feind handelt. Also nähert er sich und versucht, das Ganze zunächst ohne Konflikt zu lösen. Wenn es sich um eine friedliche Rasse handelt, kommt es nicht zum Kampf, und Konversationen können geführt werden. Greift das Gegenüber jedoch nach der Waffe, ist die Situation ziemlich eindeutig. Nun kann es passieren, daß der Gegner fluchtortig das Weite sucht, wenn er merkt, daß er den Kampf verlieren wird...und hinter der nächsten Ecke dem Spieler wieder auflauert. Außerdem hat er zur Sicherheit gleich ein paar Kumpel mitgebracht! Das Ziel des Reactive Environment besteht darin, das Verhalten der NPCs tatsächlichen Gegebenheiten anzupassen.
Lands of Lore: Götterdämmerung ist eine Weiterführung der Geschichte von Gladstone. Es sind jedoch keine Vorkenntnisse hinsichtlich des ersten Teils notwendig, um das Spiel verstehen und genießen zu können. The Draracle, Dawn und Baccatta sind drei der Hauptfiguren aus Lands of Lore, die auch im zweiten Teil wieder zum Einsatz kommen.

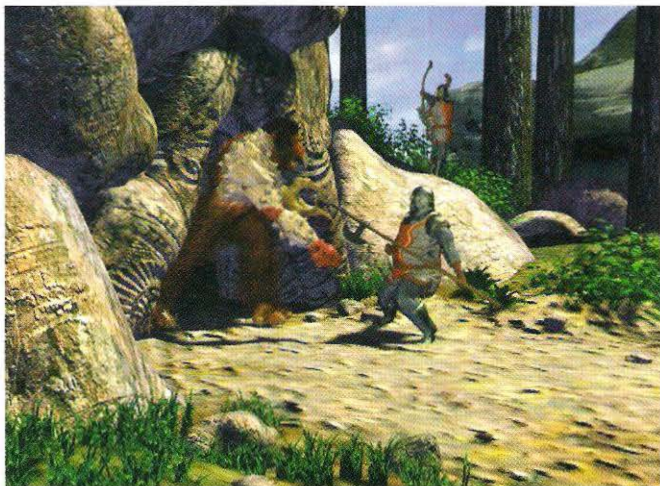
Die Animationen der Widersacher sind von allererster Güteklasse. Hier sehen Sie ein Skelett, das den Spieler mit riesigen Klauen attackiert.



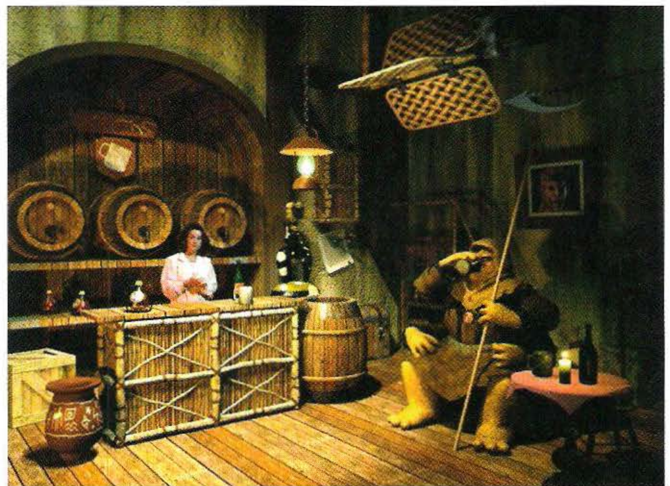
Technisch einwandfrei: Lands of Lore 2 besticht durch hohe Auflösung, feine Texturen und faszinierende Licht- und Schatteneffekte.







Die Story wird dem Spieler durch spannende Zwischensequenzen nähergebracht. Eine Mischung aus Zeichentrickfilm und Full Motion Video.



In der Taverne können Sie sich mit der Wirtin, aber natürlich auch mit den illustren Gästen unterhalten, um neue Informationen zu ergattern.

Shapeshifter

Sie übernehmen die Rolle von Luther, dem Sohn von Scotia. Scotia war die Sorceress of the Dark Army, die im ersten Teil vernichtet wurde. Luther ist im Grunde ein friedliebender Mensch, der eigentlich nur seine Ruhe haben und sein eigenes Leben führen will. Leider holt ihn seine Herkunft immer wieder ein, und schließlich ist er gezwungen, Gladstone zu verlassen und sich auf die Suche nach einem Zauber machen, der ihn von den Vermächtnissen seiner dunklen Vergangenheit befreien kann. Mutter Scotia hat ihm nämlich ein nettes Erbe hinterlassen. Es handelt sich dabei um eine etwas verworrene Version ihrer eigenen Fähigkeit, sich eine beliebige Gestalt zu geben. Unglücklicherweise kann Luther diese Gabe nicht kontrollieren, und es ist etwas schwierig, sich mit seinen Nachbarn anzufreunden, wenn man sich während einer Unterhaltung in ein Stinktier verwandelt.
Damit ist Luthers Misere jedoch noch nicht komplett. Die schwarze Magie, mit der er behaftet ist, ist genau das, was dem Dämonen Belial fehlt, um ein Portal zu öffnen, durch das er in die Gegenwart entfliehen kann. In den Ländern, die Luther auf der Suche nach einer Heilung durchwandern muß, warten bereits die bösen Horden von Belial. Denn Luthers Körper enthält das Schlüsselelement für die Wiederauferstehung ihres dämonischen Arbeitgebers.

Keine Gruppe, dafür Luther

Die Story stammt aus der Feder von Rick Gush, der u. a. auch für Kyrandia 2 und 3 verantwortlich war. Mit Luther hat er einen Charakter ge-

Interview

Rick Gush, von allen Coco genannt, ist der Produzent von Lands of Lore 2. Nach kurzen Gastspielen in den Sparten Uraniumobbau, Gartenarchitektur und Bühnenschriftstellerei landete der Mittvierziger vor fünf Jahren bei Westwood. Der Rest des Teams besteht aus Williom Petro, Jeff Fillhaber und Rob Powers.

Wo liegen die Stärken von Götterdämmerung gegenüber dem Vorgänger wirklich? In der Story, im Design, in der neuen 32 Bit-Engine? Wo?

Alle: Story...niemals, natürlich bei der Engine, ...du spinnst wohl, ganz klar im Design...red nicht dumm daher...
(Jeff ist der stärkste und lauteste der Gruppe und verschafft sich Gehör)

Jeff: Die neue KI ist sicher einzigartig. Ich persönlich wollte schon immer Monster sehen, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Mir gefallen z. B. die Rottweiler in Quake, die schnell zubeißen und dann wieder abhauen. Unsere Monster versuchen, sich vor einer unvermeidlichen Niederlage aus dem Staub zu machen, erholen sich und lauern Dir hinter der nächsten Ecke wieder auf.

Rick: Bei der Story haben wir uns entschlossen, uns auf einen Charakter, nämlich Luther, zu konzentrieren. Den lernt der Spieler in- und auswendig kennen. Anstatt sich mit Unmengen von Botengängeraufträgen rumzuplagen, ist das Ziel klar definiert. Auch den Dialog haben wir auf 5.000 Zeilen beschränkt. Es besteht nämlich kein Grund, ständig um den heißen Brei herzumzureden und den Spieler mit Hunderten von Frage- und Antwortmöglichkeiten zu verwirren, wenn man sowieso weiß, was zu tun ist. Das ist Betrug am Spieler und bedeutet lediglich, daß man fehlende Kreativität mit endlosen Wortspielereien ersetzt hat.



von links nach rechts: Rick Gush, Jeff Fillhaber, William Petro, Rob Powers

WESTWOOD

schaffen, der die Quintessenz des Helden wider Willen darstellt. Denn Luther hat die Nase voll, und man merkt es ihm an. In erster Linie ist ihm daran gelegen, seine eigenen Probleme zu lösen und nicht etwa den Helden für andere zu mimen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Seine Reaktionen reichen von freundlich, wenn es seinem Ziel dienlich ist, über launisch bis zu unverschämt.
Gruppenbildung ist übrigens nicht mehr möglich, ansonsten bleiben die Rollenspielelemente erhalten. Insbesondere verbessert Luther seine Fähigkeit, sich in andere Lebensformen zu verwandeln, was sich im Verlauf des Spiels als äußerst praktisch erweist.

Die Spielumgebung macht einen gelungenen Eindruck. Westwood hat nicht versucht, das Rad neu zu erfinden, sondern eine zweckmäßige, sauber gerenderte 3D-Umgebung geschaffen. Das Kampf- und Magiesystem wurde neu gestylt und um Inventar-Overload zu vermeiden, ist es möglich, mehrere Gegenstände in diversen Behältern zu verstauen. Hinsichtlich der Vertonung wurden noch keine endgültigen Entscheidungen getroffen, man plant aber, den einen oder anderen Prominenten anzuheuern. Virgin Deutschland hat sich bereits entschlossen, das Spiel zu synchronisieren.

Mit der Angabe des endgültigen Veröffentlichungstermins ist man verständlicherweise etwas vorsichtig geworden. Mit dem Programmierern eigenen unerschütterlichen Optimismus verweist man schließlich - nach einigem Zögern - auf Weihnachten dieses Jahres. Fans können nur hoffen, daß das stimmt.







Das Dorf sieht unbewohnt aus, doch der Schein kann manchmal trügen (oben); selbst Objekte, die sich in einiger Entfernung zum Spieler befinden, lassen sich klar und deutlich erkennen. Man kann sich also noch überlegen, ob man nicht lieber den Rückzug antreten möchte (unten).

Manche RPG-Fans werden sagen, es ist kein Hardcore-Rollenspiel, wenn Du keine Gruppen bilden kannst.

Rob: Wir haben uns entschlossen, einen neuen Weg zu gehen, und hoffen, daß die LOL-Fans das akzeptieren werden. LOL2 spielt sich auch ein wenig wie ein Abenteuer. Die Spielumgebung besteht nicht aus klaustrophobischen Labyrinthen, sondern ist weiträumig und übersichtlich angelegt. Es ist eine SVGA-Umgebung, mit Levels ober- und unterhalb der Oberfläche. Besonders die Außenlevels erinnern eher an ein Adventure. Aber im Grunde bleibt es ein Rollenspiel mit all seinen typischen Aspekten.

Und warum hat sich die Veröffentlichung bisher so lange verzögert?

William: Am Anfang hieß es, daß wir die Engine aus dem ersten Teil benutzen sollten. Nach einer Weile stellte sich heraus, daß diese Engine einfach nicht mehr genug Dampf hatte, um ein Produkt zu entwickeln, daß wesentlich besser als der Vorgänger ist. Also fingen wir wieder ganz von vorne an und entwickelten eine neue Engine, die - um ehrlich zu sein - immer noch nicht ganz fertig ist.

Also ist auch der Erscheinungstermin Weihnachten fraglich?

Rick: Wir werden auf keinen Fall ein unvollständiges Spiel auf den Markt bringen, nur weil Weihnachten vor der Tür steht. Die Engine ist sattelfest, die Leveldesigns stehen, und es muß noch synchronisiert werden. Ich fordere alle Eure Leser auf, Briefe an Westwood zu schreiben und nach der Stimme von Pamela Anderson zu verlangen.

Und wie sieht die Zukunft aus?

Rob: Wir hoffen, daß wir innerhalb eines Jahres nach der Veröffentlichung von Götterdämmerung den dritten Teil fertig haben. Die zeitliche und finanzielle Investition in die Entwicklung hat sich gelohnt, und wir haben mehr als genug Material für einen weiteren Nachfolger im Hinterkopf.



Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Time Warp

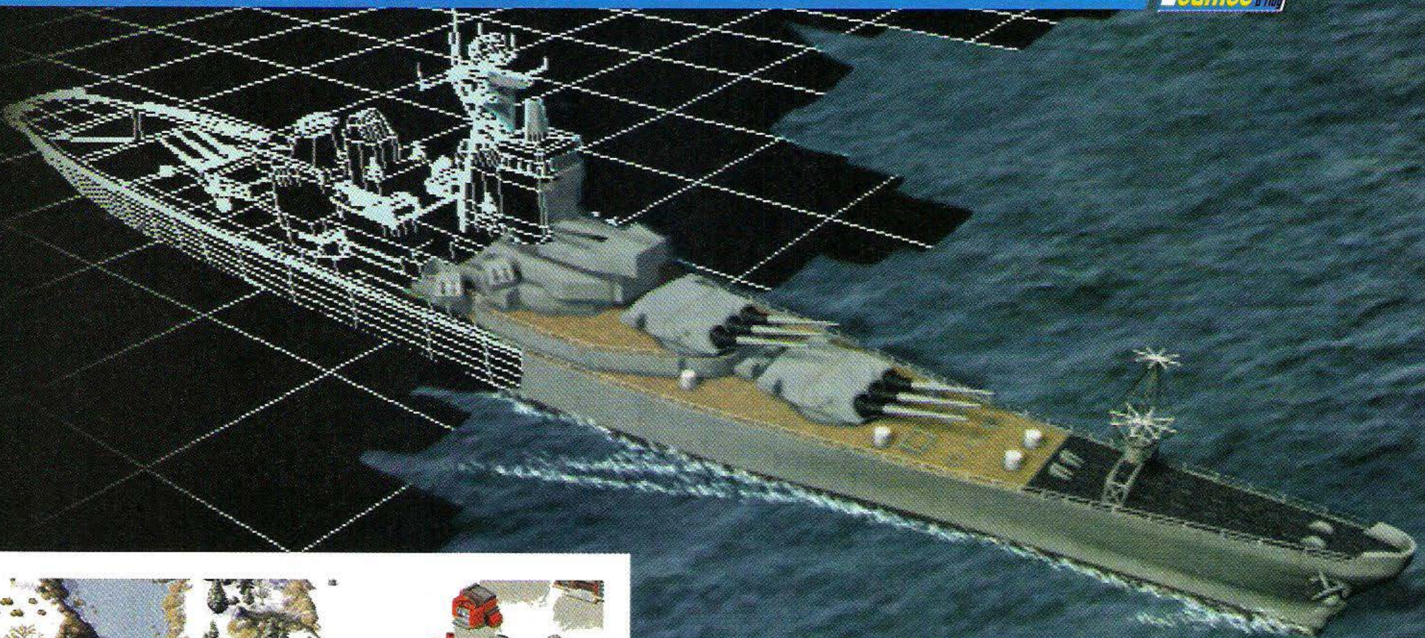
Eine Vorschau auf Command & Conquer: Alarmstufe Rot zu schreiben, bereitet dieser Tage einige Probleme. Kaum eine Superlative, mit der dieses Produkt nicht bereits behaftet wurde, kein Feature, das nicht bereits großflächig auf Web- und Magazinseiten plakatiert wurde. Selbst über Tiberium Sun, das kaum aus der Planungsphase heraus ist, weiß man bereits gar Wunderliches zu berichten. Das spricht einerseits für den großartigen Kommunikationsfluß innerhalb der Spielergemeinde, ist jedoch andererseits etwas eigenartig, wenn man bedenkt, daß die einzigen, die es wissen müssen, nämlich Westwood, mit Informationen eher geizen.

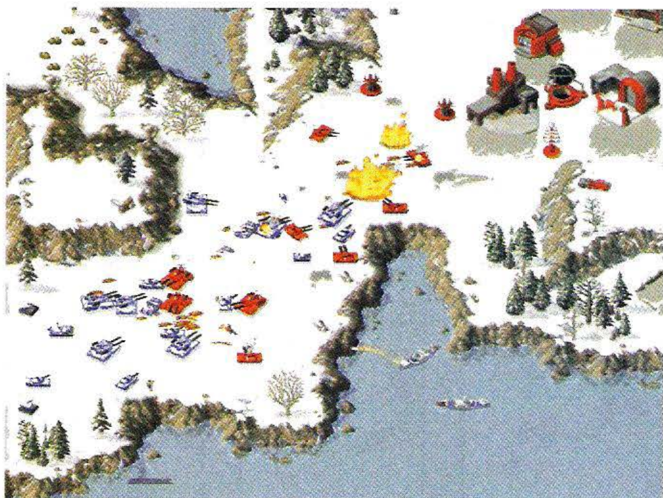
Alarmstufe Rot ist ein Prequel zu Der Tiberium-Konflikt. GDIs, NODs und Tiberium wird man vergeblich suchen. Stattdessen spielt sich das Geschehen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ab, allerdings mit einigen künstlerischen Freiheiten. Im Hinblick auf die ungeheuren Verkaufszahlen des Vorgängers in Deutschland und zweifellos auch zur Vermeidung der Indizierung fehlt jegliche Referenz zum Nationalsozialismus. Die Deutschen kämpfen vielmehr auf der Seite der Alliierten. Europa steht kurz vor der Vernichtung durch die imperialistischen russischen Truppen unter der Führung von Josef Stalin. Der Spieler wählt zwischen drei unterschiedlich schweren Kampagnen, die aus jeweils 13 verschiedenen Missionen bestehen. Die Anzahl der Missionen könnte sich bis zur Veröffentlichung noch ändern.

New Look

Die künstlerischen Freiheiten, die man sich bei der Handlung genommen hat, setzen sich auch im Gameplay fort. Man orientiert sich nur peripher an dem tatsächlichen Stand der Technologie, was den Einsatz solcher Einrichtungen wie Gap-Generatoren und Tesla-Spulen ermöglicht. Der Gap-Generator schließt die eigenen Truppen in einem undurchsichtigen Energiefeld ein. Die Tesla-Spule (benannt nach „Mad Scientist" Nicolas Tesla) halten den Gegner mit elektrischen Entladungen auf Distanz.

Ein großer Sprung vorwärts gelang Westwood in den Bereichen Luft- und Seekampf. Hier liegt auch der Schlüssel zum Sieg für die Alliierten. Während die russischen Bodentruppen einen klaren Vorteil haben, liegt die Stärke der Verbündeten im Distanzgefecht. Schwere Kreuzer können Ziele anvisieren, die zwei oder drei Screens von ihrer Ausgangsposition entfernt sind. Zerstörer und U-Boote sind alternative Marine-Einheiten, deren Bewaffnung bzw. Tarnfähigkeit höchst ef-





Dank hochauflösender Grafik geht die Übersicht auch bei großen Schlachten nicht flöten. Es muß einfach weniger gescrollt werden.

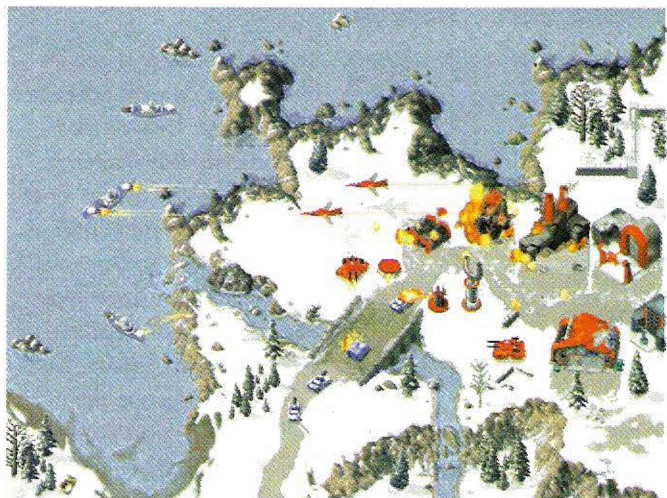
fektiv eingesetzt werden können. Die Luftwaffe wurde durch Bomber, Düsenjets und Fallschirmjäger verstärkt.

Bausubstanz

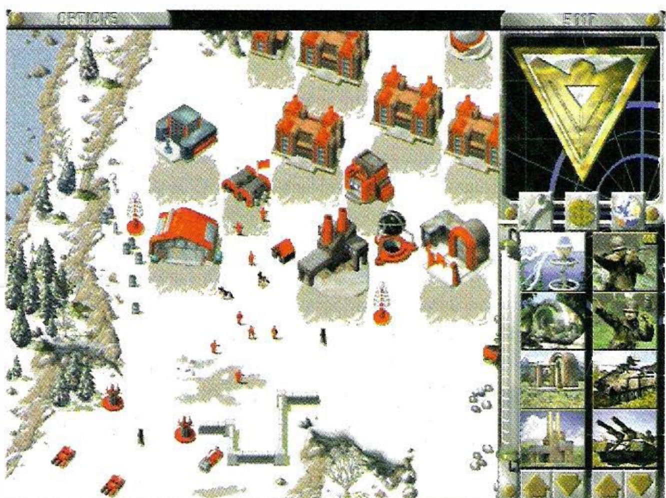
Teilweise wurden Einheiten und Gebäude aus dem ersten Teil übernommen. Andere Objekte wurden grafisch etwas verändert, erfüllen aber den gleichen Zweck wie im Vorgänger. So mutiert beispielsweise der Tiberium-Harvester zum Gold- und Edelsteinschürfer. Der so gewonnene Ertrag dient dem Bau neuer Gebäude und Einheiten. Aber auch gänzlich neue Truppen wie Spione und Saboteure machen ihr Debüt. Als Meister der Tarnung sind die Spione nicht von den eigenen Truppen zu unterscheiden und können in Ruhe die Lage der wichtigsten Installationen ausspionieren und an ihre Vorgesetzten weitergeben. Die einzig effektive Waffe gegen diese Undercover-Agenten sind Schäferhunde, ebenfalls eine neue Einheit. Daneben finden wir auch noch Sanitäter, Diebe, Störfunkeinrichtungen, Minen und Bunker.

Schlau gemacht

Die Änderungen bezüglich der Künstlichen Intelligenz lassen Erinnerungen an Dune 2 wach werden, allerdings sollte das nicht als Rückschritt verstanden werden. Anstatt schnurstracks ihre Anweisungen zu erfüllen, zeigen die Einheiten wieder rudimentäre Ansätze von Intel-



Die Truppen (Panzer, Jeeps), die auf dem Landweg versuchen, die Basis des Gegners einzunehmen, erhalten Unterstützung von einem Kreuzer und einem Zerstörer. Der in die Defensive gedrängte Computer schickt zwei Jets, um wenigstens die Küste wieder zu sichern.



Vergleicht man Der Tiberium-Konflikt mit Alarmstufe Rot bezüglich des Basis-Aufbaus, so stellt man unweigerlich starke Parallelen fest.







In den höheren Missionen, wenn die militärische Entwicklung vorangeschritten ist, kann man auch auf Raketen-Abschuß-Basen zurückgreifen. In Zwischensequenzen wie diesen werden dem Spieler die Eigenschaften einzelner Einrichtungen und Truppenteile erklärt.

ligenz. Die Suizidkommandos des ersten Teils gehören der Vergangenheit an. Ebenfalls neu ist die Festlegung von formierten Truppenbewegungen und die Bestimmung exakter Waypoints, an denen sich die Einheiten orientieren können. Dadurch vermindert sich die Anzahl der Verluste erheblich, da feindliche Verbände auf dem Weg zum Zielpunkt umgangen werden können. Der Ruf nach einem Level-Editor wurde leider nur teilweise beachtet. Der mitgelieferte Editor erlaubt nämlich nur, Levels für Multiplayer-Spiele zu kreieren.

Sechs Spieler im Netzwerk

Bei den Verbesserungen im Multiplayer-Bereich hat man sich in erster Linie an den zahlreichen Verbesserungsvorschlägen der Spieler orientiert. Insbesondere mißfiel es den Netzwerk-Gamern, sich die unmittelbare Spielumgebung mit seinen Widersachern teilen zu müssen. Der Computer sorgt nun dafür, daß die Teilnehmer weit genug voneinander entfernt beginnen, damit genug Zeit zum Aufbau einer Basis bleibt. Außerdem hat sich die durchschnittliche Größe der Szenariokarten etwa verdoppelt. Es wird auch möglich, seine Multiplayer-Games zu speichern. Ein weiteres Problem bestand darin, daß Neueinsteiger im Online-Spiel gegen altgediente Veteranen absolut keine Chance hatten. Ein „Solo/Multiplayer"-Trainingsspiel, bei dem der Computer fünf Gegenspieler simuliert, ermöglicht nun die Vorbereitung auf die ersten Modemkonflikte. Die Spielerkapazität wurde von vier auf sechs Spieler aufgestockt, und das neue Chat-System läßt auch längere Nachrichten zu.

Markus Krichel ■

Tiberium Sun

Das nächste Produkt aus der Reihe Command & Conquer ist bereits in Arbeit. Tiberium Sun ist eine echte Fortsetzung des ersten Teils und knüpft an die Geschehnisse im Vorgänger an. Außerdem wird der Spieler alles Wissenswerte über die Herkunft der GDI und der Brotherhood of NOD erfahren. Weiterhin wird uns erklärt, warum Tiberium wichtig genug ist, um deshalb Kriege zu führen. Die Verbesserung der Engine wird ständig vorangetrieben, und auch an Fantasy- und Space-Szenarien wird bereits gedacht.

Langfristig sieht Westwood die Zukunft von Command & Conquer im Netz. Brett Sperry hat Visionen von weltweiten C&C-Ligen und -Turnieren, aus denen - einer professionellen Sportliga gleich - echte Superstars hervorgehen sollen. Zu diesem Zweck bastelt man eifrig an einem Server-Netzwerk, in dem man sich ohne Wartezeiten einloggen und den langen Weg an die Spitze der C&C-Elite antreten kann. Merchandising in Form von T-Shirts, Baseballmützen und anderen Begleitartikeln sind nur eine Frage der Zeit.

Neue Einheiten

Offensive Einheiten



Kreuzer



Zerstörer



Kampfjet



Schwerer Panzer



Raketenwerfer

Der Gap-Generator wurde unter strengster Geheimhaltung entwickelt. Er kann Truppenteile mit einem schützenden Energiefeld ummanteln.

Defensive Einheiten



Verteidigungsbunker



Flammenwerfer-Turm



Wachhunde



Tesla-Spule

Die beiden Hubschrauber haben gegen die Tesla-Spule keine Chance. Diese elektromagnetische Spule ist quasi der Vorgänger der NOD-Lasertürme.





Gebäude



Gap-Generator



Erzschmelze



Maschinenhalle



Kommando-Basis



Kaserne



Kohle-Kraftwerk



Hundehütte

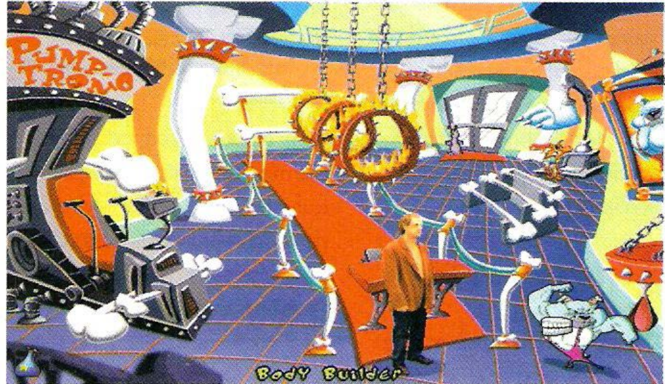
WESTWOOD

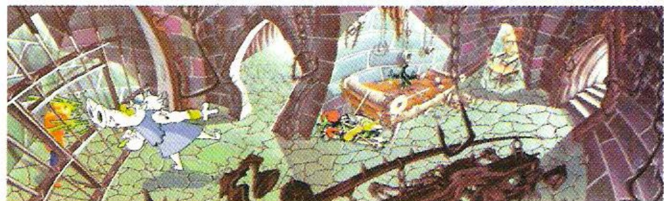


Toonstruck

Comix Zone

Konkurrenz für Bernard, Hoagy und Laverne: Im Spätherbst erscheint nach etlichen qualitativen Nullrunden endlich wieder ein Cartoon-Adventure nach traditioneller LucasArts-Rezeptur. Mit knackigen Puzzles, einem geräumigen Inventory, exzellent animierter SVGA-Comicgrafik von Disney-Kaliber und einem ungewöhnlichen Special Guest: Christopher „Doc Brown" Lloyd. Das sieben Millionen Dollar teure Projekt nennt sich Toonstruck, kommt von der neugegründeten Virgin-Division Burst und verspricht das spaßigste Adventure-Vergnügen seit Day of the Tentacle zu werden.





Der „schräge" Comic-Stil erinnert etwas an Day of the Tentacle. Die SVGA-Locations scrollen bei Bedarf horizontal mit den Bewegungen von Mal Block.

We're tiny, we're toony, we're all a little looney - so trällert's allsonntäglich im Vormittags-Programm der Privatsender. Zeichner Mal Block gehört zu den „Künstler"-Horden, die für solche halbstündigen Gaudi-Sessions brav den Pinsel schwingen. Zuständig ist er für die pappsüße Cartoon-Serie „Fluffy Schnuckelhäschen Schow" (kein Druckfehler!), die zu den absoluten Quoten-Rennern im Repertoire seiner Fernsehanstalt zählt. Statt akkordartig plüschige Karnickel zu Papier zu bringen, würde er viel lieber eine eigene Trickfilm-Reihe mit dem von ihm kreierten Diplom-Zyniker Flux W. Wild starten, was aber bei seinem Boß auf eher verhaltene Begeisterung stößt. Während des nächtlichen Brütens über neuen Szenen wird er auf mysteriöse Weise in sein Fernsehgerät „hineingesogen" und landet in der Cartoon-Welt Niedlingen, in der nicht nur eitel Sonnenschein herrscht, sondern auch allerlei drolliges Hab-mich-lieb-Getier aus dem Sortiment der „Fluffy Schnuckelhäschen Schow" durch die Gegend hoppelt. Seine „Erfindung" Flux treibt sich hier ebenfalls herum und wird ihn fortan auf Schritt und Tritt begleiten. Das ist auch bitter nötig, denn ein gewisser Count Nefarious läßt ein Kuscheltier nach dem anderen in dessen „negatives" Gegenstück mutieren. Niedlingen-Regent Hugh verspricht Mal Block die Rückkehr in seine Welt, wenn er diesem Treiben ein Ende setzt. Und genau das ist Ihre Aufgabe bei Toonstruck, sobald Sie nach dem Intro die Steuerung von Mal übernehmen.

Das Millionen-Spiel

Daß man Zeichentrick-Figuren in reale Filmszenen einpaßt, gehört nicht unbedingt zu den jüngsten cineastischen Errungenschaften - wer mit Pumuckl aufgewachsen ist oder „Falsches Spiel mit Roger Rabbit" gesehen hat, kennt das Prinzip. Wenn Sie dieses an sich sehr aufwendige Verfahren gedanklich umkehren, sprich: Schauspieler in einer Cartoon-Welt agieren lassen, dann haben Sie schon eine ganz gute Vorstellung von dem, was Sie in Toonstruck erwartet. Alle Auftritte von Christopher Lloyd in der Rolle des Mal Block wurden bereits im Vorfeld in einem leeren, grünen Raum gedreht, was dem prominenten Mimen freilich einiges an Vorstellungskraft abverlangte. Die grüne Farbe hat man später herausgefiltert und den „Rest" (also Christopher Lloyd) in die gezeichnete Umgebung integriert. Kein Wunder, daß ein rund 200 Mann starker Mitarbeiter-Stab unter der Leitung von Spiele-Veteran David Bishop seit über drei Jahren an diesem Spiel werkelt. Zum Toonstruck-Team gehören Profis wie Chef-Grafiker Bill Skirvin, der es zuvor bei Sierra bis zum Art Director gebracht hat und dort u. a. King's Quest VI und Eco Quest betreute. Der Aufwand, den Burst für Toonstruck betrieben hat, erinnert in der Tat an Dimensionen, die sonst eher für „richtige" Zeichentrick-Filme üblich sind. 54.000 Einzelbilder ergeben sagenhafte 90 Minuten Cartoon-Cut-Scenes, die häppchen-



In diesem winzigen, grün angestrichenen Raum fanden die Toonstruck-Dreharbeiten mit Hollywood-Veteran Christopher Lloyd statt.

weise (z. B. nach der Lösung eines Puzzles) eingeblendet werden. Damit nicht genug: Allein 4.000 Animationsphasen waren für die Kulissen erforderlich; weitere 11.000 Frames mußten für die Bewegungsabläufe der Figuren von den Grafikern von Hand gemalt und anschließend eingescannt werden. Fünfzehn Bilder pro Sekunde rechtfertigen das Prädikat „Zeichentrick-Qualität".

Langzeit-Studien

Vollgas war schön, aber kurz. Toonstruck wird noch schöner, aber länger - David Bishop gibt die ungefähre Spielzeit bei durchschnittlicher Adventure-Erfahrung mit 50 Stunden an. Daß diese Einschätzung gewiß nicht übertrieben ist, belegen allein die beeindruckenden Fakten: Mal und Flux besuchen ca. 80 Schauplätze, auf die sich 120 Gegenstände und über 50 Figuren verteilen. Daraus ergeben sich 80 einzelne Puzzles von gehobenem Schwierigkeitsgrad, ohne Sackgassen und ohne frustige Extravaganzen der unlogischen Art. Und das bei einer Steuerung, die simpler und intuitiver nicht sein könnte: Der Cursor verwandelt sich bei Gegenständen, Mobiliar oder Figuren in ein selbsterklärendes Icon, so daß Sie durch einen einzigen Mausklick Türen öffnen oder mit anderen „Personen" plaudern können. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, wird eine Beschreibung mit versteckten Hinweisen auf die Lösung eines Problems angezeigt.



Wie bei einem herkömmlichen Zeichentrickfilm wird die Anordnung der Locations am Storyboard beschlossen.

Spaß-Macher

Toonstruck wird selbstverständlich komplett lokalisiert; an die 22.000 Zeilen an Dialogen läßt Virgin derzeit übersetzen und synchronisieren. Die Liebe zum Detail in puncto Grafik und Spiel-Design setzt sich also bei der Sprachausgabe fort. Ein Beispiel von vielen: Sowohl in der amerikanischen als auch in der deutschen Fassung plappert der bodybuildende Besitzer eines Fitneßstudios mit einem Akzent, der sicher nicht zufällig dem eigentümlichen Slang von Arnold „Äkschnfuilm" Schwarzenegger ähnelt. Darüber hinaus hat Burst Hunderte bekannter klassischer Musikstücke lizenziert und in typischer Disney-Manier eingebaut - über 200 eigenkomponierte und zusätzlich eingekaufte Tracks verteilen sich auf die drei CD-ROMs.

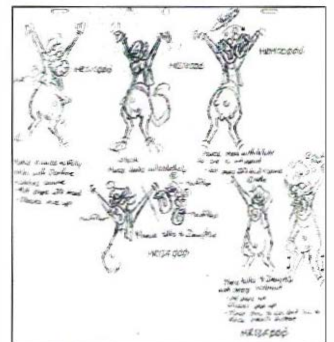
Neben Greetings from Planet Earth von Adventure Soft gehört Toonstruck nach unserer Einschätzung zu den Adventures, die man sich schon jetzt unbedingt als potentiellen Wunschzettel-Kandidaten vormerken sollte - erst recht, nachdem von LucasArts auf absehbare Zeit kein einziges neues Adventure zu erwarten ist.

Petra Maueröder ■

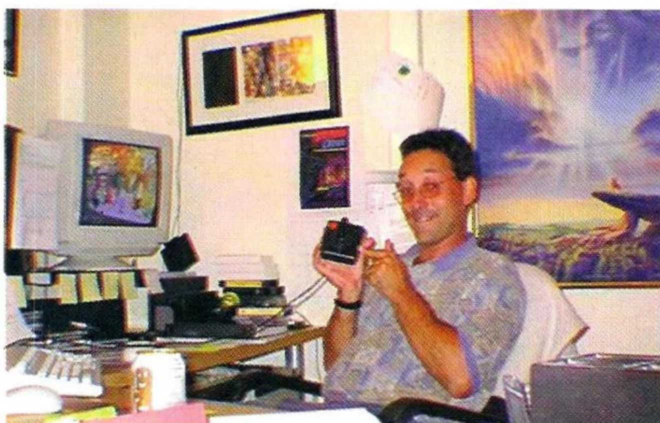


Im Scherzartikel-Shop werden Ihnen die Lachtränen nur so über die Wangen kullern, wenn die beiden Verkäufer ihr Angebot „live" demonstrieren.





Bevor eine „Reinzeichnung" der jeweiligen Animations-Szene angefertigt wird, skizzieren die Künstler ihre Vorstellungen mit Papier und Bleistift.

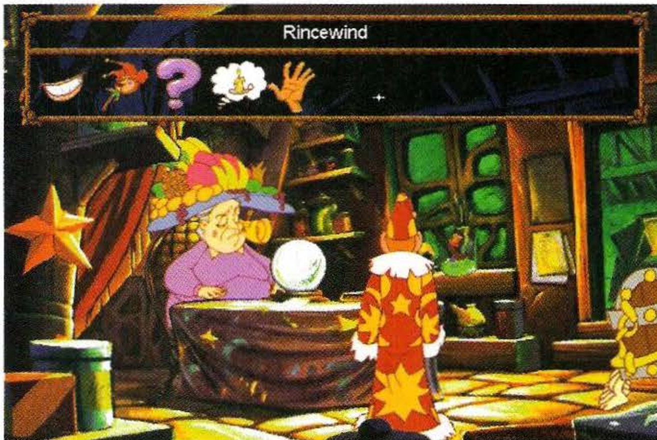


Herr der Lage: David Bishop, in den letzten zehn Jahren an vielen bedeutenden Computerspielen beteiligt, leitet die Toonstruck-Entwicklung.

Christopher Lloyd

Mit seiner Hauptrolle in Toonstruck reiht sich Christopher Lloyd ein in die lange Liste der Hollywood-Stars (Malcolm McDowell, Mark Hamill, John Rhys-Davis, Erika Eleniak usw.), die sich mit Gast-Auftritten in Computerspielen ein paar Bucks dazuverdienen. Seine enorme Populariät verdankt Lloyd weniger den zahllosen Broadway-Auftritten, sondern eher seinem Part als Doc Brown an der Seite von Michael J. Fox in der Zurück in die Zukunft-Trilogie ('85/'89/'90). Zu den größten Kassenschlagern unter seiner Beteiligung gehören weiterhin „Einer flog über das Kuckucksnest" (1975), „The Addams Family" (1991) und „Falsches Spiel mit Roger Rabbit" (1988). Mit der TV-Serie „Deadly Games" ist der 58jährige Schauspieler auch heute noch gut im Geschäft.





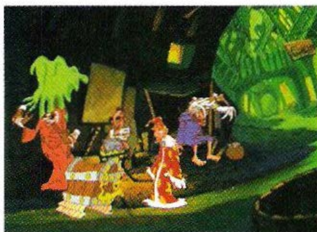
Das bewährte Interface (herunterklappbare Symbolleiste am oberen Bildschirmrand) wurde beinahe unverändert beibehalten.

Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!

Scheibenwischer



Discworld 2 verzaubert mit erstklassiger 256-Farben-Comic-Grafik.



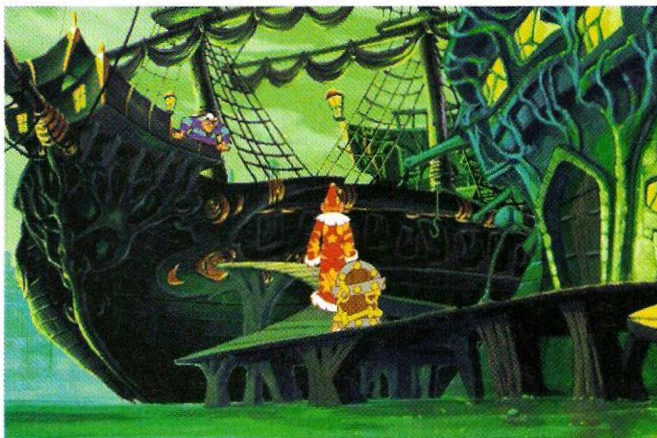
Ganze Leichen-Horden bevölkern die „City" von Ankh-Morpork.

Der Mann mit der Sense schmeißt seinen Job hin, und das nutzen die Verstorbenen hemmungslos aus, um randalierenderweise durch die Gassen von Ankh-Morpork zu ziehen - für Jung-Magier Rincewind nur der Anfang turbulenter Ereignisse in der Fortsetzung des letztjährigen Erfolgs-Adventures Discworld.

Der „Tod" gehört bekanntermaßen zu den leitenden Angestellten im öffentlichen Dienst des Scheibenwelt-Universums und ist dafür zuständig, daß die körperlichen Überreste ordnungsgemäß „entsorgt" werden. Das Problem: Sein Arbeitsplatz bleibt eines Morgens leer, was den Dahingeschiedenen als willkommener Anlaß dient, um mal eben in der Altstadt mächtig auf den Putz zu hauen - gesundheitliche Konsequenzen sind wegen des fortgeschrittenen Stadiums ihres körperlichen Zustands ja weitgehend ausgeschlossen. Und genau das ist das Problem, mit dem Rincewind nach einer durchzechten Nacht konfrontiert wird. Für all jene, die hinter „Discworld" am ehesten einen CD-Versand vermuten würden: Rincewind ist der zaubernde Held der wegen des unnachahmlichen Humors ungemein beliebten Fantasy-Romanserie Discworld des britischen Autors Terry Pratchett, dessen Erzählungen von Psygnosis bereits zum zweiten Mal für ein Adventure aufbereitet wurden. Spieldesign und Handling entsprechen weitgehend den LucasArts-Konventionen; durch ein unproblematisches Point & Klick-Interface werden Konversationen abgewickelt, Objekte eingesackt und Puzzles gelöst. Das Inventory übernimmt wie in den vergangenen einhundert Jahren Rincewinds treue Begleiterin „Truhe" (ein hölzerner Schrein auf krummen Beinchen), die stets neben ihm hertrippelt.

Discworld 2 hat gegenüber seinem vielgepriesenen Vorgänger in jeder Beziehung zugelegt: Zwei CD-ROMs bedeuten nicht nur mehr Grafik, mehr Animationen, mehr Sound und mehr Sprachausgabe (übrigens mit Arne Elsholz, der deutschen Stimme von Eric Idle und Tom Hanks!), sondern natürlich auch mehr Locations, mehr Figuren und nicht zuletzt mehr Rätsel. Wichtigste Neuerung: Discworld 2 bietet durchgängig Fullscreen-SVGA-Grafiken (640 x 480 Bildpunkte, 256 Farben); außergewöhnliche Kameraperspektiven liefern Bilder mit Sprites von bislang ungekannten Dimensionen. Statt zwölfeinhalb Pixel hoher Mini-Figuren tapsen teils riesige Kreaturen durch die gewohnt skurrilen Szenerien der Scheibenwelt-Hauptstadt Ankh-Morpork. Zu diesem Zweck haben in den vergangenen Monaten 50 Profi-Zeichner ca. 20.000 Animationsphasen geschaffen. Für die kompetente Übersetzung der Dialoge und Beschreibungen konnte die hiesige Psygnosis-Niederlassung erneut Andreas Brandhorst gewinnen, der die Pratchett-Romane ins Deutsche übertragen hat. Nach unseren ersten Erkundungen anhand der spielbaren Preview-Version zu schließen, verspricht Discworld 2 ein ähnlich hochwertiges Adventure zu werden wie dessen vielgepriesener Vorgänger.

Petra Maueröder



Auf Wunsch können Sie sich die brüllend komischen Dialoge zusätzlich zur Sprachausgabe im Wortlaut anzeigen lassen.

RELEASE

Genre	Adventure
Hersteller	Psygnosis

VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 1996

Shattered Steel

Hart im Geben



Die Planeten in Shattered Steel sind meist düster, unwegsam und unerschlossen. Geländegängige Roboter sind da natürlich von großem Vorteil, um die Verfolgung aufzunehmen.



Mit Spezialeffekten und realistischen Licht- und Schattenwürfen wird nicht gegeizt. So mancher Rechner wird hier wohl überfordert sein, schlucken solche Finessen doch kräftig Leistung.



In Zwischensequenzen wird der Fortgang der Geschichte dargestellt. Dank der dynamischen Story bleiben sie längere Zeit sehenswert und informativ.

Die Fans von Kampfroboterspielen finden trotz des an sich immer gleichen Spielprinzips eine ständig wachsende Anzahl technisch hochkarätiger Produkte. Ob Mechwarrior 2 oder Terra Nova: der Trend geht hin zu immer abenteuerlicheren Waffen und photorealistischen Grafiken.

Auch Interplays Shattered Steel schlägt in diese Kerbe. Im frühen 22. Jahrhundert kämpfen zwei menschliche Völker um die Vorherrschaft auf drei Planetensystemen. Die gesetzlosen Grenzwelten machen dem Kernland die Bodenschätze und den Lebensraum streitig, eine bewaffnete Auseinandersetzung ist unvermeidlich. Der Spieler, Pilot eines gut bewaffneten Kampfroboters, entdeckt bei einem seiner Aufklärungsaufträge auf dem Planeten Lanios III zahlreiche außerirdische Roboter, die sich offensichtlich auf einem zerstörerischen Feldzug in Richtung Erde befinden.

Shattered Steel beglückt den Spieler mit ca. 30 futuristischen Waffensystemen, 50 teils sehr intelligent gesteuerten Gegnern und 50 nicht-linearen Missionen auf drei Planeten. Für den Multiplayer-Modus (acht Spieler im IPX-Netzwerk und Modem-Verbindung) werden eigene Missionen zur Verfügung gestellt.

Dank einer verfeinerten Voxel-Space-Technik (bekannt von NovaLogics Hubschraubersimulation Comanche) sind die Grafiken sehr schnell und vermitteln einen guten räumlichen Eindruck. Durch diverse Shadingverfahren wirken die Landschaften sogar völlig glatt, der berüchtigte Lego-Effekt wurde geschickt vermieden. Auch der Sound zeugt vom State of the Art, die Audio-Soundtracks werden mit in Echtzeit berechneten Dolby-Surround-Effekten gemischt.

Flexibles Drehbuch

Interplay hat sich mit dem Design der Roboter und dem „realistischen" physikalischen Verhalten der Blechkameraden viel Mühe gegeben. So haben spinnenartige Geschöpfe keinerlei Mühe mit Steigungen oder ähnlichen Hindernissen, zweifüßige Roboter hingegen kommen (wenn überhaupt) nur mit Mühe daran vorbei. Die Missionen sollen aufeinander abgestimmt sein, so daß sich eine schlüssige Storyline ergibt. Je nach Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags entwickelt sich die Story demnach weiter, so daß auch ein zweiter Spieldurchlauf interessant werden dürfte. Wenn Sie sich selbst von den Qualitäten von Shattered Steel überzeugen wollen, finden Sie auf der aktuellen Heft-CD eine spielbare Demoversion, die mit den ersten fünf Missionen auf Lanios III aufwarten kann.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Interplay

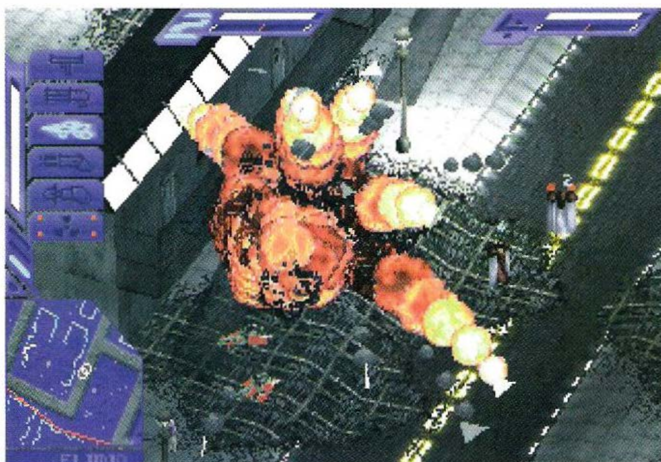
VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 1996

Syndicate Wars

Schutt und Asche


Grandiose Explosionen und eine um 360° drehbare 3D-Umgebung sind die Gewähr für noch größeren Action-Spaß. In Syndicate wurde die Dreidimensionalität durch die isometrische Kameraperspektive nur vorgetäuscht.


Die Zahl der zur Verfügung stehenden Waffen wurde auf insgesamt 24 erweitert. Neben den neuen „Spielzeugen" wie Nuklear-Minen usw. finden Syndicate-Fans aber auch die bewährte Bewaffnung aus Teil 1 wieder.


Bullfrog wirbt damit, daß sich grundsätzlich jedes Gebäude in den 30 Missionen irgendwie zerstören läßt. Wer die entsprechende Bewaffnung hat und darauf steht, kann komplette Straßenzüge in Schutt und Asche legen.

Im derzeitigen Riesentrubel um Dungeon Keeper könnte man fast vergessen, daß der britische Hersteller Bullfrog auch noch andere heiße Eisen im Feuer hat. Neben Theme Hospital, Gene Wars und Creation werkelt man derzeit unter Hochdruck an der Fortsetzung von Syndicate.

Wir erinnern uns: das Action-Strategiespiel Syndicate endete damit, daß die „Corporation" nach zähem Ringen die Kontrolle über die Menschheit ergriff. Mittels eines winzigen elektronischen Gehirn-Implantats war es dem Konzern möglich, die Gedanken jedes Individuums zu kontrollieren und der gesamten Weltbevölkerung ferngesteuert eine heile Welt vorzugaukeln. Das Ganze ging auch fast ein Jahrhundert lang gut - so lange, bis die Wirkung dieses Gedanken-Chips in einigen Städten plötzlich nachließ und viele Menschen die triste Wirklichkeit plötzlich wieder wahrnahmen. Eine militante religiöse Sekte hatte daraufhin ein leichtes Spiel mit den von der Realität Enttäuschten - immer mehr Leute wurden in ihren Bann gerissen. Syndicate Wars beginnt damit, daß die Corporation beschließt, Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Völlig neuer Look

Der Spieler hat die freie Wahl zwischen den beiden konkurrierenden Organisationen. Einerseits kann er als Offizier der Corporation versuchen, den Fehler im Gedankenchip zu finden, um die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Auf der anderen Seite kann er als ein Führer der „Neuen Kirche" versuchen, die wackeligen Verhältnisse endgültig umzustoßen. Wie im ersten Teil steht auch diesmal die Action im Vordergrund. Als Basis für die 30, teilweise sehr komplexen Missionen dient eine ebenso große Zahl von Städten. Nach der über dreijährigen Wartezeit seit dem ersten Teil ähneln diese aber kaum noch den bekannten Häusersiedlungen. Zum einen ermöglicht Bullfrogs neue 3D-Grafik-Engine ein stufenloses Drehen und Zoomen des Bildausschnitts um 360°, zum anderen wurden die insgesamt 24 verschiedenen Waffensysteme bedeutend spektakulärer in Szene gesetzt. Phantastische, zum Teil bildschirmfüllende Explosionen, TrueLight-Sourcing-Effekte und ein fetziger Soundtrack verheißen ein entsprechend spektakuläres Drumherum. Auch im Aufbau der Missionen wurde ein größerer Maßstab angesetzt: die meisten Aufträge bestehen aus mehreren Teilzielen und verschiedenen Orten, die der Spieler aufsuchen muß. Wenn Bullfrog sein Terminversprechen einhält, können wir schon in PC Games Nr. 10/96 mit einem ausführlichen Test aufwarten.

Thomas Borovskis ■

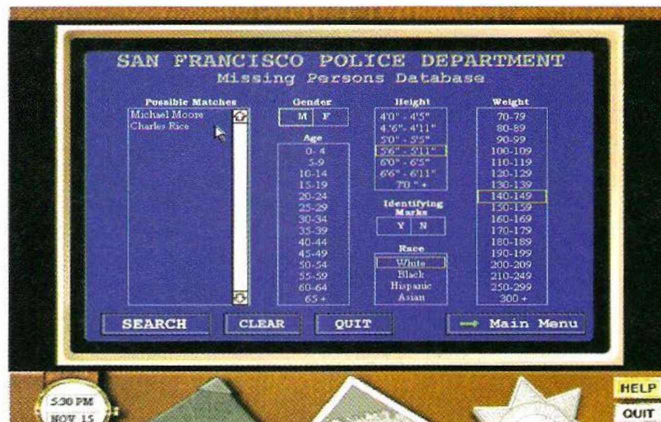
RELEASE

Genre	Stategie-Action
Hersteller	Bullfrog
VERÖFFENTLICHUNG	September 1996

Golden Gate Killer

Killing me softly

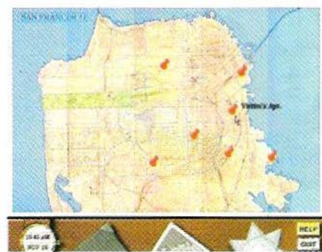
If you are going to San Francisco...don't forget a Rettungsring: Hätte ein Mord-Opfer selbigen zur Hand gehabt, müßte man den anonymen Knaben jetzt nicht aus dem eiskalten Wasser der Bucht fischen. Grolier Interactive schickt Sie ab Ende August auf die Suche nach dem brutalen „Golden Gate Killer".



Spannend: Am Polizei-Computer wird nach Vermißten „gebrowst", indem man den Personenkreis durch die gewonnenen Daten einkreist.



Recherche vor Ort: An dieser Stelle wurde der Leichnam entdeckt.





Sichergestelltes Beweismaterial wie dieses Stück Stoff muß umgehend auf Fingerabdrücke und Blutspuren hin untersucht werden.

San Francisco, das bedeutet zunächst mal: Shrimps-mampfende Touristen am Fisherman's Wharf, stundenlanges Beine-in-den-Bauch-stehen an der Anlegestelle der Alcatraz-Fähre, eine permanent umnebelte Golden-Gate-Bridge und die Möglichkeit zur Begutachtung des „Original-Eispickels" aus Basic Instinct im lokalen Planet Hollywood-Café (wie in tausend anderen Filialen auch). Aber die heimliche amerikanische Hauptstadt hat NOCH dunklere Seiten, und genau um die geht es im interaktiven Krimi Golden Gate Killer, der wegen des für deutsche Gehörgänge unidentifizierbaren Westcoast-Slangs aus gutem Grund komplett übersetzt und synchronisiert wird. Zur Story: Als frischgebackener Kripo-Beamter werden Sie zum städtischen Hafen gerufen, wo gerade ein Musterexemplar einer Wasserleiche fotografiert und analysiert wird. Sie befragen Zeugen, beschlagnahmen Beweisstücke, ordnen die Autopsie an, setzen den Polizei-Computer für die Suche nach vermißten Personen ein, lassen Blut- und Gewebeproben entnehmen, stellen Fingerabdrücke sicher und vieles mehr. Haben Sie die Identität des Toten herausgefunden, forschen Sie im familiären Umfeld sowie im Freundes- und Bekanntenkreis nach Verdächtigen.

Der Kommissar geht um

Golden Gate Killer (der wesentlich kompaktere „deutsche" Titel des US-Originals „San Francisco Police Dept. Homicide - Case File: The Body in the Bay") beansprucht zwei CD-ROMs und stammt vom New Yorker Spiele-Newcomer Grolier Interactive, der bislang mit Terror T.R.A.X. und Greg Norman Ultimate Challenge Golf in Erscheinung getreten ist. Was diese „Simulation" von Police Quest und ähnlichen Adventures unterscheidet, ist die stark ins Detail gehende Realitätsnähe sowie eine schier unglaubliche Komplexität, da die Anzahl der ansteuerbaren Locations, Verdachtsmomente und befragten Personen schon nach kurzer Zeit gewaltig ansteigt. Mosaikartig setzt man ein Indiz nach dem anderen zusammen, konsultiert das Labor und berät sich mit den Kollegen. Für das passende Flair sorgen Videosequenzen an Original-Schauplätzen in und um San Francisco. Mit der Steuerung des Windows-Programms kommt man auf Anhieb problemlos zurecht. Beispiel: Wenn Sie ein Hotelzimmer untersuchen, ändert der Mauszeiger je nach Position seine Form; auf diese Weise können Sie z. B. in Papierkörbe gucken oder an einen Zeitungsstapel heranzoomen. Alle dadurch gewonnenen Erkenntnisse (Zeugen-Aussagen, Beweisstücke usw.) werden automatisch im übersichtlich gegliederten Notizbuch protokolliert und lassen sich jederzeit einsehen. Es gibt also keine expliziten „Puzzles" wie bei einem herkömmlichen Adventure; ob und wie schnell Sie den Täter überführen, hängt einzig und allein von Ihrer mehr oder minder professionellen Vorgehensweise ab.

Petra Maueröder ■



Quake

Böser Traum

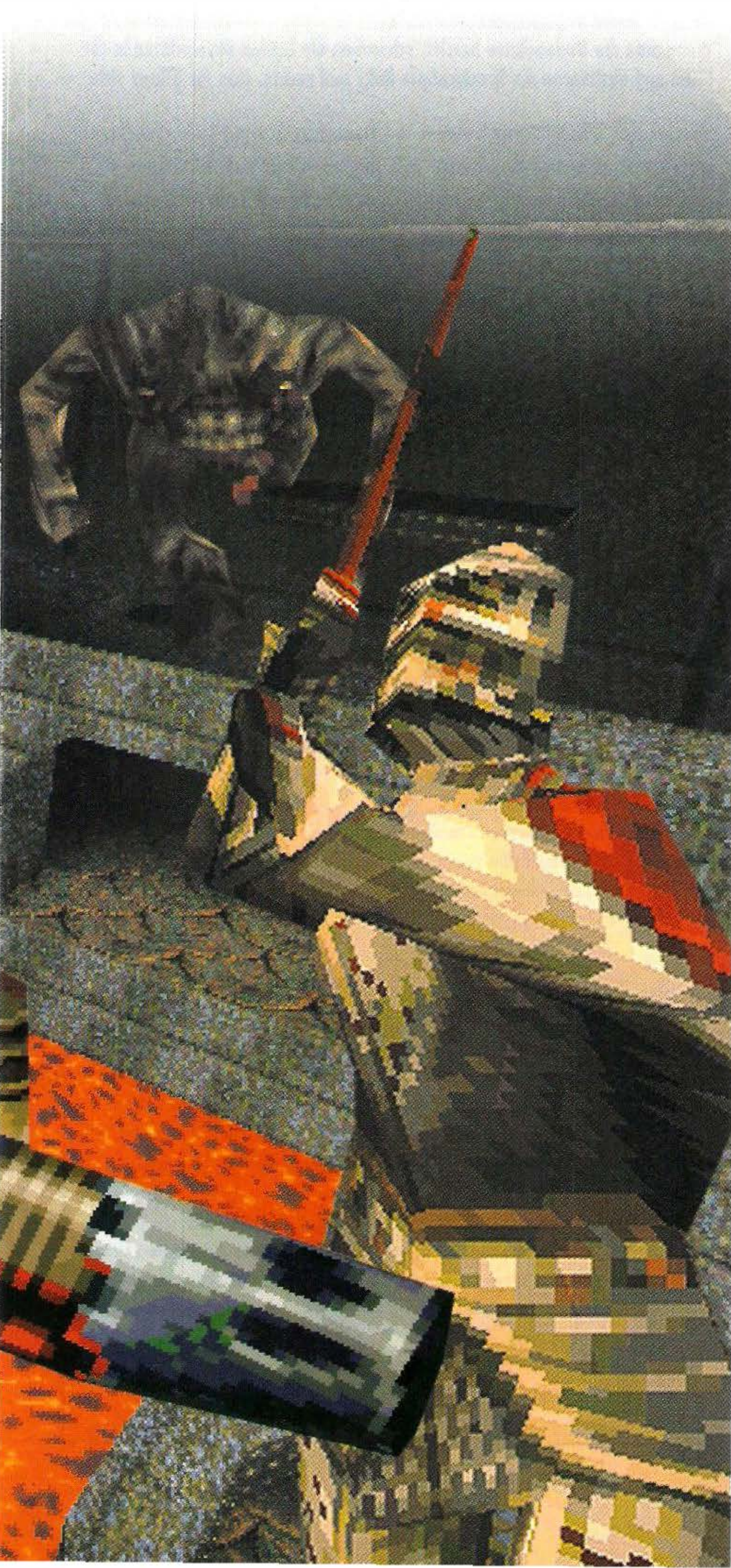
Es gibt wohl kaum ein Spiel, das in den vergangenen zwölf Monaten so gespannt erwartet wurde wie Quake. Man will es einfach einmal gesehen haben, selbst wenn man mit dem Genre Actionspiele normalerweise nicht viel anfangen kann. Id Software steht einfach für richtungsweisende Software, die auf Neuentwicklungen anderer Spieleschmieden maßgeblichen Einfluß hat. Man kann also die Tage zählen, bis die ersten Plagiate den Markt überströmen - bislang wurde jedes Produkt von id Software gnadenlos kopiert. Deshalb ist Quake nicht nur für den Kunden, sondern für die gesamte Industrie von ganz besonderer Bedeutung.



Id. Das hört sich ganz nach einer head-bangenden Rockband an. Tatsächlich ist id aber der Name der momentan angesagtesten Computerspielefirma", schrieb USA Today über id Software. Und das ist richtig. Am 24.6.1996 staute sich der Datenverkehr im Internet, denn die erst wenige Stunden zuvor fertiggestellte Shareware von Quake lag zum freien Download bereit. Und obwohl diese Version knapp 9 Megabyte in Anspruch nahm, war die Anzahl der Downloads immens hoch - innerhalb der ersten Woche raste der Ticker auf mehr als 250.000. An der deutschen Zeitschriftenlandschaft - außerhalb der Computerpresse - ging dieses Großereignis natürlich nicht spurlos vorüber. Unter den Headlines „Metzelei auf dem Monitor" (Stern) und „Den kleinen Horror laden" (Spiegel) fanden sich Artikel in den bekanntesten Nachrichtenmagazinen. Was ist also dran am Hype um Quake?

Die Story ist nebensächlich

Zunächst zur Story. Wir befinden uns in ferner Zukunft. Die Weltregierung sieht eine ihrer größten Errungenschaften, das Slipgate, in Gefahr. Das Slipgate erzeugt eine Art Erdbeben im Zeitkontinuum, mit dessen Hilfe man Personen und Gegenstände in Sekundenbruchteilen zu einem anderen Punkt auf dem Erdball „beamen" kann. Seit ein paar Wochen wird unser Planet aber von schrecklichen Ereignissen erschüttert: Bomben-Attentate sind plötzlich an der Tagesordnung, und sogar komplette Atomreaktoren verschwinden





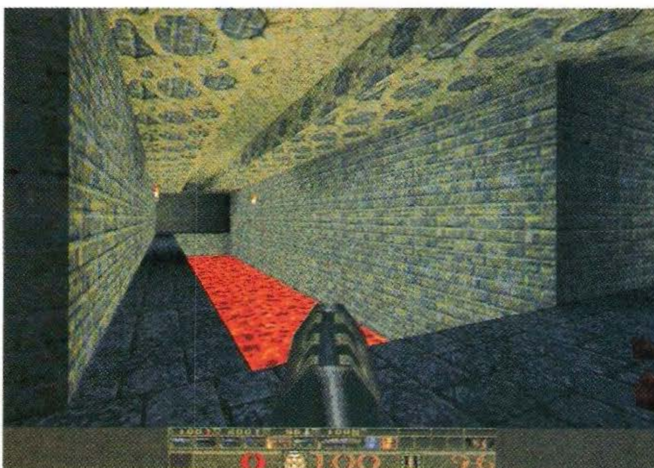
Die Zauberer kennen kein Pardon. Die grünen Energiestrahlen treiben den Spieler oft zum Wahnsinn, und selbst die Flucht ins Wasser ist aussichtslos.



Hier bekämpfen sich eine Spinne und ein Schwertmeister gegenseitig. Diese Auseinandersetzung sollte man erst einmal abwarten - Munition sparen!



Shambler lauern oft in der Nähe des Levels-Ausgangs. Deshalb sollte man mit der Munition immer sparsam umgehen, um für den Schluß noch Reserven zu haben.

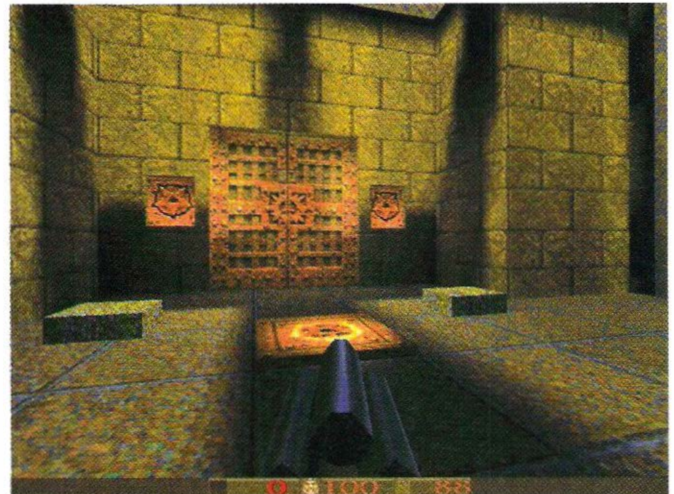


Wenn man diesen Gang nicht schnell genug überquert, landet man in der siedend heißen Lava. Quake zeichnet sich auch durch fiese Fallen aus.

auf mysteriöse Art und Weise. Es wird vermutet, daß eine durchtriebene Organisation, von der Regierung Quake genannt, hinter das Geheimnis der Slipgates gekommen ist und diese nun voll ausnutzt, um eine Invasion zu starten. Die Weltregierung möchte endlich wissen, mit wem sie es zu tun hat und schickt deshalb Sie in die Höhle des Löwen, um herauszufinden, wer sich hinter Quake verbirgt...
Die Hintergrundgeschichte ist nicht besonders aufregend oder originell, aber man ist ja nichts anderes von id Software gewöhnt. Die Jungs aus Texas sind eben nur am Gameplay interessiert, die Story wird erst kurz vor Schluß - quasi unter Zwang - erfunden und implementiert.

Ein Spiel für Puristen

Quake ist sehr puristisch. Das wird schon nach den ersten Spielminuten klar. Gimmicks wie kleine Einschußlöcher in den Wänden oder explodierende Waschbecken sucht man vergeblich. Id Software hat in zahlreichen Interviews immer wieder betont, daß solche Finessen anfangs recht nett, aber auf Dauer bei einem Actionspiel eher überflüssig sind. Das klingt zwar ein wenig überheblich, jedoch muß man den Texanern letztlich zustimmen.
In puncto Gameplay hat id Software wieder ganze Arbeit geleistet. Daß man bei Quake springen und nach oben bzw. unten sehen kann, hat wohl jeder erwartet - das bietet mittlerweile jedes zweitklassige 3D-Actionspiel und gehört deshalb zum guten Ton. Es ist aber die Art und Weise, wie man sich in der Umgebung bewegen kann, die das Spiel von der hochkarätigen Konkurrenz abhebt. Man kann sich zielgenau auf kleinste Vorsprünge fallen lassen; sich im Sprung herumzudrehen und gleichzeitig zu schießen, funktioniert ebenfalls mit faszinierender Leichtigkeit. Verantwortlich für das „realistische Spielgefühl" ist zum größten Teil die neue


Wenn man die Bodenplatte betritt, schweben die beiden Betonklötze in die Höhe und aktivieren die Druckknöpfe links und rechts. Das Tor öffnet sich.


Noch sieht alles ganz friedlich aus...


...doch plötzlich taucht ein Oger...


...aus der Schlammpfütze auf.

Die Widersacher

Alle Monster bei Quake bestehen aus mit Texturen überzogenen Polygonen. Es handelt sich also nicht um zweidimensionale Sprites, sondern um „dreidimensionale" Figuren.

Dämon
Diese Ausgeburt der Hölle nähert sich dem Spieler mit großen, unberechenbaren Sprüngen und schlägt dann erbarmungslos zu.

Feuerdämon
Der Endgegner der Shareware ist mit konventionellen Waffen kaum zu besiegen, Sie müssen schon zu einigen Tricks greifen.

Zombie
Die Untaten richten zwar keinen großen Schaden an, müssen aber „vollständig zerstört" werden, damit sie nicht mehr auftauchen.

Rottweiler
Die Wachhunde halten sich zunächst zurück, um dann im richtigen Augenblick blitzschnell mit einem riesigen Satz zuzuschlagen.

Oger
Dieser Spießgeselle verfügt über eine Kettensäge für den Nahkampf. Aus größerer Entfernung wirft er unberechenbare Granaten.

Shambler
Der Shambler kann mit Raketen kaum verletzt werden. Man muß gegen das Blitze schleudernde Wesen schon konventionelle Waffen anwenden.

Kampfdroid
Die Androiden verfügen über ein normales Gewehr und erweisen sich als schlechte Schützen. Nur in der Gruppe wirklich gefährlich.

Zauberer
Die Magier können fliegen und sogar tauchen. Ihre einzige und deshalb sehr starke Waffe sind leuchtend grüne Energiestrahlen.

Ritter
Diese angehenden Schwertmeister bewegen sich unglaublich schnell, und vor allem im Team sind sie sehr schwer zu besiegen.

Spinne
Die Spinne schleudert ferngelenkte Feuerbälle, vor denen es eigentlich kaum ein Entkommen gibt. Schnelle Haken schlagen!

Schwertmeister
Die Schwertmeister schlagen unnachgiebig zu. Das Schwert kann aber auch als Fernwaffe genutzt werden: es spuckt Feuer!

Laserdroid
Diese Androiden sind schon zielsicherer und verfügen vor allem über eine höhere Schußkraft - sie greifen mit einem Laser an!

Specs & Tecs

SOUND

Unterstützte Soundkarten
Quake unterstützt alle SoundBlaster-kompatiblen Soundkarten. Es muß lediglich die Umgebungs-Variable „SET BLASTER" gesetzt sein. Auch mit exotischen Karten gab es auf unseren Testgeräten keine Probleme.

Anzahl der Musikstücke
Quake verzichtet völlig auf Hintergrundmusik. Allerdings wurde ein CD-Player integriert, so daß man seine eigene Lieblingsmusik dazu einlegen kann.

GAMEPLAY

Unterstützte Eingabegeräte
Man spielt Quake normalerweise über Tastatur, aber auch Maus bzw. Joystick werden akzeptiert. Die Kalibrierung des Joysticks funktioniert einwandfrei, die Geschwindigkeit der Maus läßt sich einstellen.
Anzahl der Monster: 14
Anzahl der Waffen: 8
Schwierigkeitsstufen: 4
sonstige Funktionen:
Quick-Save
diverse Cheats

MULTIPLAYER

Quake zeichnet sich, wie seine Vorgänger, vor allem durch den ausgezeichneten Multiplayer-Modus aus. Die Netzwerkunterstützung funktioniert einwandfrei, in der Shareware können vier Spieler gegeneinander antreten. Wie viele Spieler in der fertigen Version zocken können, steht noch nicht fest, man geht aber von mindestens acht aus.
Netzwerk: ja
Nullmodem: 2 Spieler
Modem: 2 Spieler

HARDWAREANFORDERUNGEN

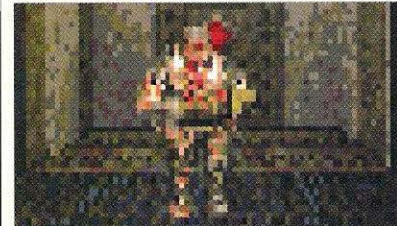
Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

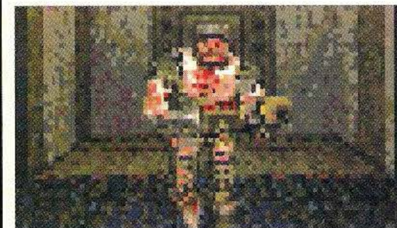
Pentium 60 **1 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	320x200 360x200
Pentium 90 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	360x200 320x240 360x240
Pentium 133 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	400x300 360x480 512x384
Pentium 166 **2 MB Grafikkarte** **8 oder 16 MB RAM**	640x350 640x400 640x480

Die Ergebnisse sehen je nach Rechnersystem sehr unterschiedlich aus, deshalb hat id Software auch eine riesige Palette an verschiedenen Modi integriert - so läßt sich die Auflösung perfekt an den Rechner anpassen. Wichtig! Mit dem Sci-Tech Display Doctor (auf der aktuellen Cover-CD-ROM) ließen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen, die Grafik wurde bedeutend schneller. Allerdings ist die Beschleunigung stark konfigurationsabhängig. Auf einem Rechner fällt Sie stark aus, auf einem anderen weniger. Unbedingt ausprobieren!

DETAILSTUFEN

Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie Quake auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie müssen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderungen" werfen.


320 X 200

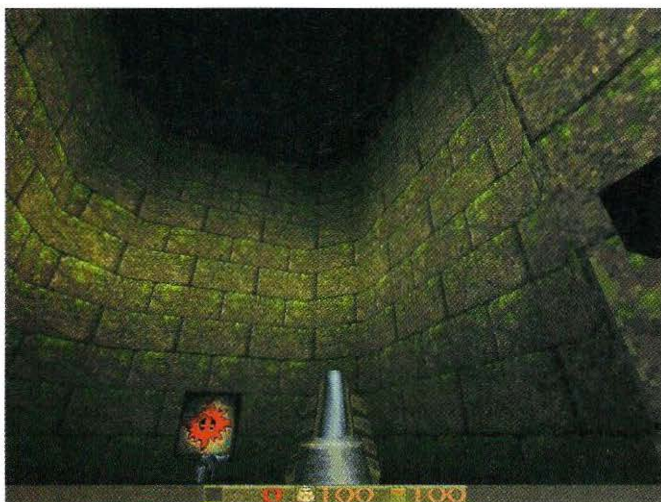

360 X 240

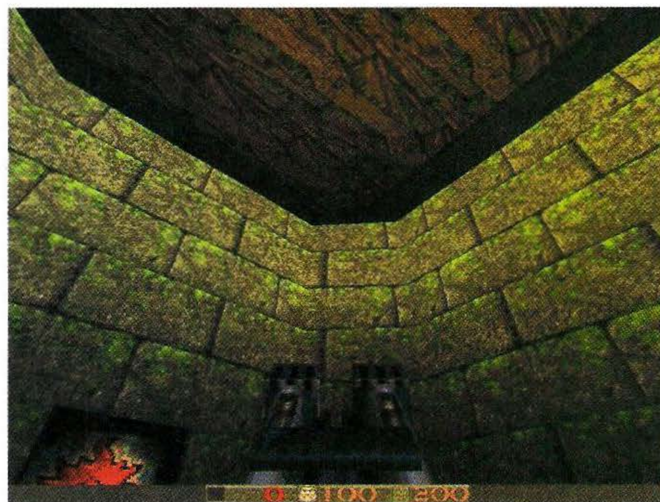

512 X 384

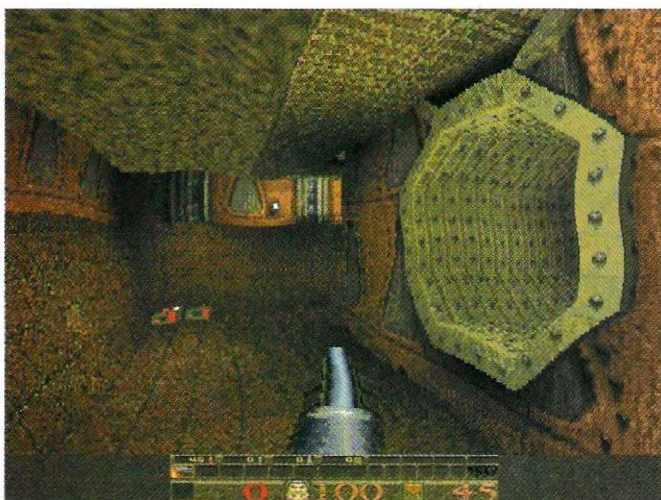

640 X 480


800 X 600

DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Noch liegt uns kein Handbuch vor, allerdings gibt es nicht allzu viele Dinge, die dort beschrieben werden könnten: Quake ist ein reines Actionspiel ohne überflüssige Schnörkel.	Die Anzahl der Tasten, die man ständig braucht, reduziert sich während des Spiel auf vier bis fünf. So bleibt man ständig konzentriert und muß nicht auf der Tastatur herumsuchen.	Absolut problemlos, sowohl unter DOS als auch Windows 95. Es gilt jedoch zu beachten, daß Quake unter DOS sehr viel schneller läuft, da schließlich mehr RAM zur Verfügung steht.	Die übersichtlichen Menüs gestatten einen schnellen Einstieg in ein Multiplayer-Spiel. Auch Teamplay ist möglich, und man kann einzelnen Spielern verschiedene Farben zuweisen.	Drei Schwierigkeitsstufen (plus ein versteckter Nightmare-Modus) gestatten dem Spieler, Quake den eigenen Fähigkeiten genau anzupassen. Der Frust-Faktor hält sich in Grenzen.
—	SEHR GUT	SEHR GUT	SEHR GUT	GUT


Der Raum ist so dunkel, daß man die Bedrohung nicht genau erkennen kann...


...betritt man den Raum vollständig, so senkt sich eine Plattform von oben herab.


Unter Wasser wird der Blickwinkel ein wenig verzerrt, um die Umgebung möglichst realistisch darzustellen - ein sensationeller Spezialeffekt.

Die Gegenstände

Neben den üblichen Erste Hilfe- und Munitions-Kästen gibt es bei Quake auch noch ein paar spezielle Gegenstände, mit denen sich besonders schwierige Stellen leichter überwinden lassen.



Quad-Damage

Wie der Name schon sagt, vervierfacht sich der Schaden, den sie mit einer Waffe anrichten. Auch der Radius wird größer.



Invisibility Ring

Mit diesem Ring werden Sie für alle Gegner (das gilt auch für`s Deathmatch) unsichtbar. Nur Ihre Augen kann man erkennen.


Man kann von verschiedenen Ebenen aus unter Beschuß genommen werden.


An dieser Laser-Falle muß man sich sehr geschickt vorbeimanövrieren.

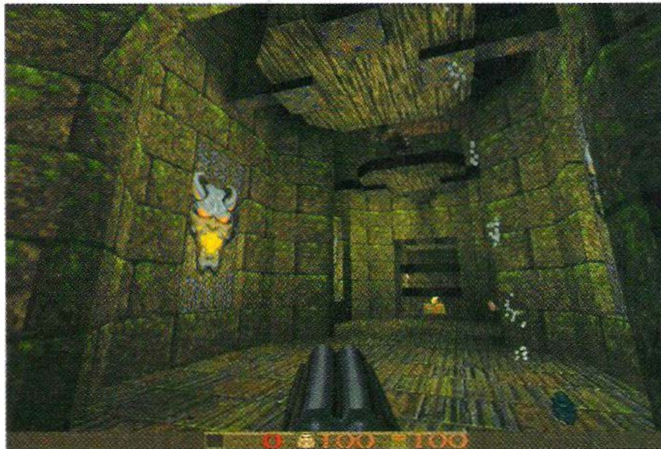
Engine. Es wird einem anfangs nicht so recht bewußt, aber der „Bildschirm neigt sich ein wenig", wenn man mit hoher Geschwindigkeit um die Ecke rast. Dadurch wirkt Quake noch lebensechter.
Wie gesagt, der Charakter kann fast alles - bis auf eine Kleinigkeit: er kann nicht kriechen. Dazu meint Mike Wilson: „Kriechen führt dazu, daß man sich im Deathmatch gegenseitig auflauert. Und es gibt nichts, was wir mehr verurteilen. Es verbessert nicht das Gameplay." Über diese Aussage läßt sich bestimmt streiten. Tatsache ist jedoch, daß wir es beim Test kaum vermißt haben - man braucht es wirklich nicht.

Hohes Spieltempo

Die Künstliche Intelligenz gibt kaum Anlaß zur Kritik. JEDES Monster verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt - unnachgiebig, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Trotzdem laufen sie dem Spieler aber nicht ins blanke Messer, sondern verschanzen sich hinter Türen oder Felswänden, wenn diese Position günstiger erscheint. Durch diese beiden Eigenschaften wird das Spieltempo natürlich sehr viel höher, die Atmosphäre aber gleichzeitig beklemmender - hinter jedem Vorsprung kann sich schon wieder ein fieser Halunke verstecken.

Grafik? Geschmacksache!

In puncto Grafik werden sich bei Quake sicherlich die Geister scheiden. Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß zahlreiche Konkurrenten gerade in Bezug auf die Anzahl der Farben wesentlich mehr zu bieten haben (einige Kritiker flachsten nach dem Erscheinen der Shareware: „Gibt es jetzt auch schon eine Steuer auf Farben?"). Man kann diesem Punkt aber auch etwas Positives abgewinnen, denn in vielen anderen Spielen wirken die einzelnen Szenarien wie das Innenleben eines Krankenhauses: aalglatt, steril und keimfrei. Das soll nicht heißen, daß diese Spiele nun schlechter sind, allerdings erzeugt Quake eine andere, düstere Atmosphäre. Die Umgebung hinterläßt wirklich einen dreckigen, verwüsteten und schauderlichen Eindruck. Diese Empfindung wird vom Sound tatkräftig unterstützt: die Waffen der Schwertkämpfer klirren im Gefecht, die Kettensäge röhrt wie selten zuvor, und auch die Schußwaffen klingen extrem realistisch. Dafür wurde aber zum ersten Mal auf einen Soundtrack verzichtet. Wer al-



Wenn man sich in Sicherheit wiegt, erlebt man oft eine Überraschung. Hier wird man plötzlich von einem Oger, der auf einer Plattform steht, unter Beschuß genommen.

Vier Welten

Quake kann unter anderem durch das hervorragende Level-Design überzeugen. Fallen, Aufzüge und schwebende Plattformen sorgen ständig für Abwechslung. Apropos Abwechslung. Quake bietet nicht nur dunkle Gänge und Labyrinthe, sondern auch riesige Unterwasser-Welten (in denen man ständig auftauchen muß, um Luft zu schnappen) und Levels mit geringer Gravitation (ein Sprung kann hier schnell in den Klauen eines Monsters enden). Folgende Welten können zu Beginn des Spiels angewählt werden:



Id Software hat sich dazu entschlossen, diese Episode als Shareware auf den Markt zu bringen. Sie setzt sich aus Levels zusammen, die von verschiedenen Designern entwickelt wurden. Ein Tutorial weist den Spieler auf Besonderheiten hin.



John Romero ist der Designer der zweiten Episode. Sowohl optisch (Architektur) als auch inhaltlich (Gegner) wird eine düstere, mittelalterliche Atmosphäre geschaffen. Die Schwertmeister erweisen sich als unerbittliche Widersacher.



Die „Unterwelt" wurde von American McGee in Szene gesetzt. Die metallische Spielumgebung bietet in Verbindung mit zahlreichen Lavaströmen sehr viel Raum für hinterhältige Fallen, in die man nur allzuleicht hineintappt.



Sandy Petersons Episode zeichnet sich durch Licht- und Schatteneffekte aus. Viele Monster halten sich in dunklen Nischen und Winkeln versteckt, um dann erbarmungslos aus dem Nichts anzugreifen. Die letzte und schwerste Episode.

so während des Spiels Musik hören möchte, muß schon eine eigene CD einlegen: um die Angelegenheit zu vereinfachen, hat id Software einen CD-Player integriert, der sich automatisch aktiviert, sobald eine Musik-CD eingelegt wird. Ein ganz besonderes Lob verdient die Gestaltung der Monster. Sie wirken lebendiger als in jedem anderen Spiel, handelt es sich doch um echte 3D-Figuren und nicht um platte 2D-Wesen. Vergleichbar ist diese Technik mit Virtua Fighter PC: die Monster bestehen grundsätzlich aus Polygonen, die mit feinen Texturen belegt werden. Dadurch wirken sie sehr viel plastischer und realistischer. Einzelne Körperteile lassen sich erkennen, und wenn man um einen Widersacher herumläuft „dreht sich dieser nicht mit", sondern behält seine Blickrichtung zunächst bei. So kann man völlig neue Taktiken herausarbeiten, und der Computer ist kein übermächtiger Gegner mehr: der alte Vorteil, daß sich der Computer nicht zum Spieler umdrehen muß, fällt also flach. Bei Quake sind Spieler und Computer gleichberechtigt.

Hohe Mindestanforderung

All diese Finessen - und dazu gehören auch dynamische Lichteffekte, die ebenfalls integriert wurden - nagen natürlich an der Rechenleistung. Deshalb sind hohe Auflösungen nur auf schnellen Konfigurationen möglich (sprich: Pentium 133). Aber id Software ist zumindest so fair, „ältere" Rechner (486er) von vornherein auszuschließen: „Dieses Spiel ist für Pentium only!" - und auf solch einem System macht es wirklich Spaß.

Oliver Menne

Statement



Lange Zeit hatte man den Eindruck, daß sich id Software mit Quake nicht so recht auf den Markt traute, weil die Konkurrenz in diesem Marksegment überraschend groß geworden ist. Pustekuchen! Die 3D-Profis aus Texas haben sich von allen Unkenrufen nicht beeindrucken lassen, sondern im stillen Kämmerlein weiter an Quake gefeilt. Und das Resultat kann sich sehen lassen: die hohe Spielbarkeit, das faszinierende Leveldesign, das selbst im 25. Level noch nicht langweilig wird, und die kaum in Worte zu kleidende Atmosphäre machen Quake zu einem außergewöhnlichen Spiel. Nur die übertriebene Art der Gewaltdarstellung ist für schwache Gemüter sicherlich abstoßend

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem, Nullmodem

RANKING

3D-Actionspiel

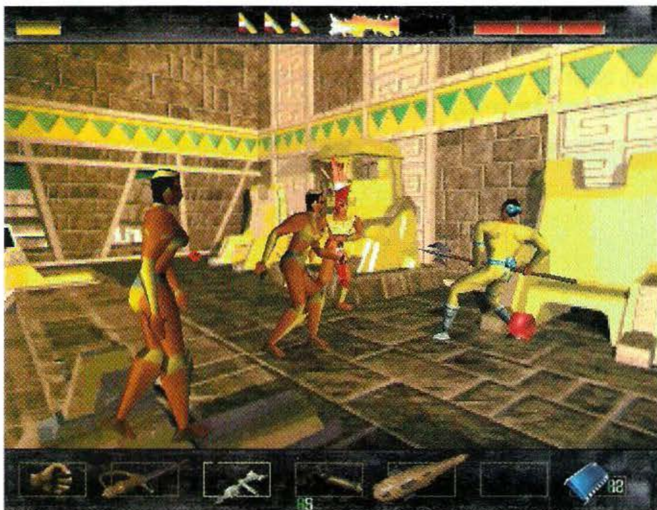
Grafik	92%
Sound	70%
Handling	95%
Spielspaß	92%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	id Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



Ein Vorwurf, den sich Softwarefirmen gefallen lassen müssen, ist, in ihren Spielen zu geringen Wert auf echte Innovationen zu legen. Während sich einige Hersteller jahrelang mit der Entwicklung neuer Spielkonzepte aufhalten, klonen andere ein 3D-Actionspiel und eine WiSim nach der anderen. Eine Firma, die dabei nicht mitmachen will, ist Adeline Software. Nach dem ungewöhnlichen 3D-Adventure LBA folgt nun ein neuartiges Actionspiel.

Time Commando

Die Kunst des Krieges



Oft genug kommt es zu Scharmützeln mit mehreren Gegnern. Ein Glück, wenn die Bösewichte - wie hier drei Maya-Krieger - unbewaffnet sind.



Mit fortschreitender Zeit wird auch die Bewaffnung immer raffinierter. Im Mittelalter kommt die Armbrust als erste Schußwaffe hinzu.

Irgendwann in der fernen Zukunft wollen sich die europäischen Spitzenmilitärs nicht mehr mit herkömmlichen Trainingsmethoden für ihre Spezialeinheiten begnügen. Deshalb planen sie einen Supercomputer, der es Soldaten ermöglicht, ohne Gefahr für die Umwelt verschiedene Kampfsituationen im „Cyberspace" zu simulieren. Dieses sogenannte Time-Blaster-System erzeugt mit seiner ungeheuren Rechenleistung holografische Welten, in denen Menschen historische Konflikte aus „erster Hand" miterleben können - also eine Art Super-Quake in der vierten Dimensionen. Leider macht sich kurz vor der Inbetriebnahme ein bösartiger Virus im System breit, der nicht nur die Kontrolle über alle Zeitprogramme übernimmt, sondern gleichzeitig auch eine junge Mitarbeiterin des Forschungszentrums im Cyberspace gefangenhält. Da die Firma McAfee in diesem Fall gerade keine passende Antwort parat hat, muß Stanley, ein hochbegabter Spezialagent, ron: er taucht in die instabil gewordene Zeitblase des Time Blasters ein, um jedes Stückchen Virus-Code von Hand zu entfernen.

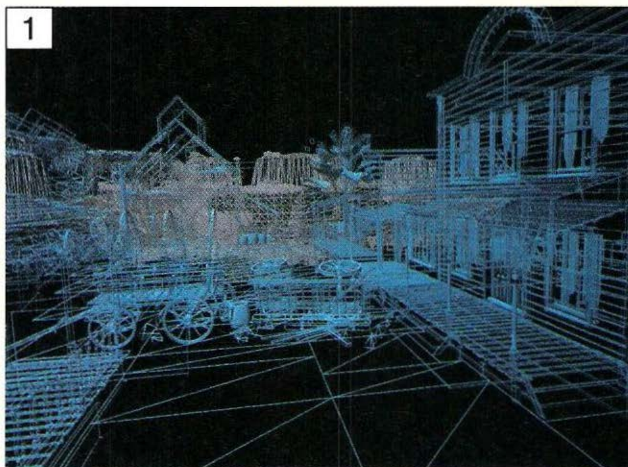
Stanleys Abenteuer verteilt sich auf acht historische Zeitperioden - angefangen in der Steinzeit, über das Mittelalter bis in die Zukunft. In jeder simulierten Umgebung trifft er dabei auf unzählige viruskontrollierte Gegner, die sich in Aussehen und Kampfstil an die historische Umwelt anpassen. Während man im Mittelalter also auf Ritter und Bogenschützen trifft, stellen sich einem in der prähistorischen Zeit Säbelzahntiger und Neandertaler in den Weg. Da der Spieler keine „diesseitigen" Waffen in die Simulation mitnehmen darf, ist er auf das angewiesen, was das jeweilige Zeitalter für ihn bereithält.

Neandertaler und Laserpistolen

Genau in diesem Punkt war man bei Adeline besonders einfallsreich: während in der Frühzeit ein Stein oder eine Keule bereits ein gutes Mittel ist, um ein wildes Tier zu besiegen, werden die Zweikämpfe in moderneren Zeiten mit Armbrüsten (Mittelalter) und Faustfeuerwaffen (Wilder Westen, Moderne) ausgetragen. Bessere Bewaffnung kann auf zwei verschiedene Weisen erlangt werden. Einerseits kann man die Waffen eines besiegten Gegners aufheben, anderseits halten auch die zahlreichen versteckten Räume die eine oder andere Überraschung parat. Die Gesamtzahl an unterschiedlichen Schuß-, Hieb- und Wurfwaffen liegt jenseits der 40. Um dabei ein wenig Abwechslung

Die Grafik

Anhand solcher Drahtgittermodelle (1) und Entwürfe (2) wurden die Hintergründe und Charaktere entworfen. Während die gesamte Spielumgebung als vorberechneter Film auf CD-ROM vorliegt, werden die Charaktere (3) während des Programmablaufs aus Polygonen zusammengesetzt und mit sehenswerten Texturen überzogen. Die Einbindung der Figuren in den Hintergrund-Film ist den Programmierern, wie man an den Screenshots sieht, gut gelungen.



1



2



3



Zum Ende jedes Levels wartet ein starker Endgegner auf Stanley (links). Oben in der Bildmitte ist der farbige Zeitbalken zu erkennen. Wenn er voll wird, bevor der Level-Boss besiegt ist, hat der Spieler versagt. Im Bild unten sind zwei Bonus-Chips und ein Virus-Terminal (Kuppel) zu sehen.



zu den unzähligen Zweikämpfen zu schaffen, wurden weitere Jump & Run-Elemente eingefügt: einerseits rennt Stanley gegen die immerfort tickende Level-Uhr an (der „Virus-Verseuchungsgrad"), außerdem muß er auch stets darum bemüht sein, möglichst alle am Wegrand liegenden Bonusgegenstände (Extra-Leben, Computerchips, Lebensenergie) mitzunehmen.
Die Einordnung von Time Commando in die üblichen Action-Genres fällt gar nicht so leicht. Der streng lineare Ablauf, der sogar das Zurücklaufen innerhalb eines Levels verbietet, erinnert an die übliche Jump & Run-Kost. Anderseits deutet die Vielzahl an Waffen auf ein aggressives Shoot 'em Up im Stil von Crusader: No Remorse hin. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen - Time Commando ist ein Spiel, das Aspekte fast aller Action-Genres miteinander vermischt. Unübersehbar ist die Handschrift des Adeline-Teams vor allem bei den unzähligen geschmeidigen Animationen. Ein Großteil der Arbeit wurde in die Bewegungen des Helden Stanley gesteckt. Für ihn gibt es natürlich einerseits die Basis-Animationssequenzen (Laufen, Springen, Side-Step usw.), anderseits wurden ihm für jede einzelne Waffengattung spezielle Bewegungssequenzen „eintrainiert". Das heißt, Stanley bewegt sich mit einem Dolch in der Hand völlig anders als mit einer riesigen Keule, und ein Streich mit einem Zweihänderschwert wirkt auf den Betrachter völlig anders als ein Hieb mit einem japanischen Langschwert. Dafür wurde bei der Vielzahl der Kampftechniken die Schere angesetzt. Anstatt ein Dutzend Schlagkombinationen anzubieten (wie beispielsweise in Virtua Fighter), gibt es im

Weltreise in der vierten Dimension

Die folgenden acht Welten durchquert Stanley auf seiner Reise durch die militärische Menschheitsgeschichte. In jeder Welt warten mehrere Teillevels, fünf oder mehr verschiedene Waffen und circa zehn verschiedene Gegnervarianten auf ihn. Manche Feinde müssen besiegt werden, damit eine Spielfortsetzung möglich ist. Andere lassen sich auch geschickt umgehen.



Steinzeit



Römisches Imperium



Japanisches Mittelalter



Europäisches Mittelalter



Spanische Eroberungszeit



Wilder Westen

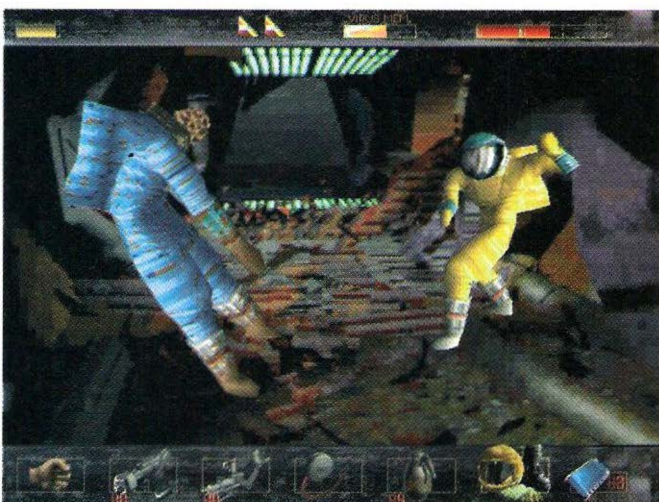


Moderne Kriegsführung



Zukunft





Wenn es sich bei den sehr menschlich wirkenden Figuren nicht um Hologramme handeln würde, könnte man die Brutalität kritisieren. Aber so...

Faust- oder Schwertkampf gerade einmal vier Aktionsmöglichkeiten, die allesamt über die Cursortasten gesteuert werden: Schlag von oben, links und rechts sowie eine Verteidigungsstellung. Hält Stanley im dritten Level schließlich eine Schußwaffe in der Hand, so wird die Steuerung noch einfacher - die Links- und Rechts-Tasten kontrollieren den Zielvorgang, die Cursor-up-Taste löst einen Schuß aus und die Cursor-down-Taste lädt die Waffe nach. Wer an die Steuerung von 3D-Actionspielen à la Quake gewöhnt ist, braucht nicht viel Neues zu lernen. Hält man die [ALT GR]-Taste gedrückt, führt Stanley elegante Side-Steps oder Vorwärtssprünge aus, und bei niedergehaltener [STRG]-Taste kämpft er wie ein Weltmeister. Auch wenn die sehr natürlichen Bewegungen der Hauptfigur bereits ein Leckerbissen sind, so sind die geschmeidigen Animationen der 80 (!) verschiedenen Gegner eine kleine Sensation. Jeder Charakter - egal ob mannshoher Säbelzahntiger oder riesiger chinesischer Feuerdrache - wird als echte 3D-Figur dargestellt und wirkt aus jeder beliebigen Kameraperspektive sehr plastisch und lebensecht.

Der Filmprojektor läuft mit

Auf einem völlig anderen Prinzip als die echtzeitberechneten 3D-Figuren beruht die detailreiche Umgebungsgrafik. Die gesamte SVGA-Spielumgebung in 640 x 480 Bildpunkten liegt als vorberechneter Film auf der CD-ROM. Sobald der Spieler den Zeitreisenden in Bewegung setzt, wird der Film gestartet. Bleibt Stanley für einen Kampf stehen, so friert das Bild kurzzeitig ein. Die Technik, die dabei verwendet wird, war schon in anderen Arcade-Action-Spielen wie etwa Rebel Assault oder Creature Shock zu sehen. Damit die beweglichen 3D-Figuren auf dem „starren" Hintergrund nicht allzu aufgesetzt wirken, benutzte Adeline die verschiedensten Tricks und Kniffe. Zum einen verändern alle Figuren ihre Größe je nach Entfernung zur Kamera - es entsteht also eine natürliche Tiefenwirkung. Zum anderen wurden zu allen vorberechneten Filmsequenzen auch Beleuchtungsdaten auf der CD gespeichert - und diese werden bei der Texturierung aller beweglichen Objekte berücksichtigt. In schattigen Höhlengängen oder fackelbeleuchteten Ritterburgen haben alle Charaktere ein ganz anderes Aussehen als beispielsweise auf einem sonnigen Waldweg. Die zahlreichen grafischen Spielereien haben aber ihren Preis. Den vom Hersteller empfohlenen 486er mit DoubleSpeed-Laufwerk würden wir keinem Spieler anraten - außer er kann mit der optional einstellbaren VGA-Grafik leben. Vor allem beim CD-ROM-Laufwerk sollte man hohe Geschwindigkeiten bieten können, damit der permanente Datenfluß nicht ins Stocken gerät.

Thomas Borovskis ■

Statement



Als Frédérik Raynal uns zu Beginn dieses Jahres eine frühe Version von Time Commando präsentierte, betonte er ausdrücklich, daß er mit diesem Programm kein komplexes Mammut-Projekt in Vorbereitung hat, wie es LBA gewesen ist. Vielmehr sollte ein kurzweiliges Actionspiel für „zwischendurch" entstehen. Unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, erfüllt Time Commando alle gestellten Erwartungen. Auch wenn man teilweise die Spieltiefe vermißt, so stürzt man doch von einem Aha- und Boah-Effekt in den nächsten. Die wunderbar animierten Gegner, die vielen verschiedenen Waffen und die exakt reagierende Steuerung garantieren einem Action-Fan stundenlange, faszinierende Unterhaltung. Hätte man das eine oder andere Manko noch beseitigt - gelegentliche Darstellungsfehler beim Charakter-Clipping usw. - so wäre eine 90%-Wertung gerechtfertigt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1-5 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, Sechsfach-CD-ROM, SVGA-Karte

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	90%
Sound	86%
Handling	80%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Adeline Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

GEWALTTÄTIG

Hallo! Eigentlich hatte ich nie gedacht, mal einen Brief an die Redaktion der PC Games zu schreiben, doch nach dem Test von -INZWISCHEN INDIZIERT - in der letzten Ausgabe scheint es sinnvoll, denn ich finde es unverantwortlich von einer Zeitschrift, die hauptsächlich junge Leser hat, über ein solches Spiel so unkritisch zu berichten. Rein von der Qualität her gibt es an diesem Spiel nichts zu bemängeln, die Geschwindigkeit ist gut, die Optik auch, bis auf den Punkt, daß in dem Spiel das Schießen auf reale bzw. lebensecht abgebildete Personen möglich ist. Als Beispiel wäre der dritte Level zu nennen: in der Bar sind die Tänzerinnen als Ziele verwendbar. Davon wird in dem Test jedoch nichts erwähnt. Auch ist dieses an verschiedenen anderen Stellen im Spiel möglich. Der Spieler wird zwar „bestraft", indem nach Tötung der Frauen zwei Aliens auftauchen, trotzdem, die Tatsache des „Umbringens" bleibt. Das Spiel wird wohl in absehbarer Zeit auf dem Index landen. Sehr gut fand ich auch, daß das Spiel auf der CD der aktuellen Ausgabe war, sehr gut für all die Kids, neues Kanonenfutter (leider nur real dargestellte Personen). Ironie! Allgemein ist gegen Aliens als Gegner ja nichts einzuwenden, aber das hier? Denkt mal darüber nach, vor allem Euer Tester sollte sich mal sehr viele Gedanken machen!

Bis dann: Sascha

Sie werfen da ein grundsätzliches Problem auf. Zu dem Zeitpunkt, an dem dieser Test erschienen ist, war das Spiel noch nicht indiziert. Sollten wir nun in einer Art „vorauseilendem Gehorsam" gleich auf einen Test verzichten? Ich denke nicht, daß unsere Leser das wollen. Oder fänden Sie es richtiger, wenn wir in dem Test mit dem erhobenen moralischen Zeigefinger drohen? Ich bin mir sicher, daß die Mehrzahl unserer meist volljährigen Leser dies auch nicht zu würdigen wüßten. Der Kern des Problems ist aber darin zu suchen, daß es nahezu nicht machbar ist, zu entscheiden, wo man anfängt oder aufhört. Würden wir bei jedem Spiel moralische Grundsatzfragen anschneiden, sollten wir keine Computerzeitschrift, sondern ein philosophisches Fachblatt machen, da die Mehrzahl der Spiele ohne Gewalt in irgendeiner Form nicht auskommt. Selbst bei dem unverfänglichen Spiel „Bleifuß" akzeptiert man durch seine Fahrweise das Verunglücken (tödlich?) von anderen Verkehrsteilnehmern. Aber ich will mich hier nicht in Haarspaltereien verzetteln. So dramatisch, wie von Ihnen geschildert, kann ich die Situation leider nicht sehen. Offensichtlich haben die meisten Menschen eben einen latenten Drang zur Gewalt, was ja noch nicht fürchterlich ist, da fast alle dies durch den Konsum von einschlägigen Videos und/oder Computerspielen ausleben. Und da ich nicht der Meinung bin, daß wir ein Volk von amoklaufenden Massenmördern sind, bin ich mir auch sicher, daß die moralische Hemmschwelle im allgemeinen funktioniert. Und „ein bißchen zu tun als ob", schadet bestimmt nicht - oder haben Sie als Kind nie „Cowboy und Indianer" gespielt? Und mehr steckt in der Vorliebe für derartige Spiele auch nicht.

INTERNET

Hallo Rainer, Ich möchte zuerst auf den Leserbrief „Staugedanken" aus Ausgabe 08/96 Bezug nehmen, denn auch mich stören die langen Wartezeiten. Ich umgehe sie zwar inzwischen, da ich einen Browser einsetze, der nur Text anzeigt (Lynx), allerdings gibt es da doch tatsächlich Leute, die einen Webserver gestalten und die Text-Only Knöpfe bzw. die Beschriftung neben den Bildern vergessen. Dies widerfuhr mir auch auf folgender Seite „http://www.pcgames.de". Grrrr. Ich würde Euch bitten, Euren Server mit Text-Only Knöpfen oder Beschriftungen neben den Bildern auszurüsten. Besonders stört mich, daß Du persönlich darauf hingewiesen hast, daß Dich, wie mich, statt irgendwelcher Bilder mehr die Texte mit den eigentlichen Informationen oder Dateien interessieren.

Bye: Peter

Dabei geben wir uns wirklich Mühe, daß unsere Seiten flott aufgebaut werden können. Gegen ein wenig „Kosmetik" ist ja nichts einzuwenden, solange ich nicht eine Eingangsseite mit 256 Farben, buntem Hintergrundmuster und mindestens einer Animation laden muß, was nicht nur Geldbeutel, sondern auch Nerven stark strapaziert.

MEHR INTERNET

Hallo Rainer! Ich habe heute den Leserbrief von M. Droste (Staugedanken) gelesen, und ich muß sagen, daß er mir aus der Seele spricht. Ich habe zur Zeit einen Pentium 120 mit 32 MB RAM, ein 28.8er Modem und einen Internetzugang über AOL, die ja eine recht flotte Datentransfer-Rate versprechen. Leider sackt auch mit meiner Rechnerkonfiguration die CPS-Rate stellenweise unter die 100 Bytes/Sekunde. Angesichts dieser Werte kann man ja wohl nur nach von einem „Daten-Feldweg" reden. Außerdem ist

mir aufgefallen, daß die Endung „.de" in einer Internet-Adresse fast schon ein Synonym für langsamste Datenübertragung ist. Allerdings kann man den Schwarzen Peter nicht nur alleine unserer allseits geliebten Telekom zuschieben, denn so, wie es aussieht, existieren in einer weltweiten Verbindung noch weitere Flaschenhälse, durch die sich ein Datenstrom zu quetschen hat. Ich wage zu bezweifeln, daß die hochgelobte Wundertüte „ISDN" an diesen maroden Internet-Verbindungen viel ändern wird - es macht keinen Unterschied, ob man Daten, die einem mit 400 CPS geliefert werden, mit einem 14.4er Modem oder mit einem 56er ISDN-Gerät aufsammelt...
Und die Helden, die schon die Übersichtsseite ihrer Webpage mit True-Color -Bildchen und Animationen vollstopfen, machen einem das Internet-Leben auch nicht gerade leichter bzw. schneller ...ui...ui...ui... das wurde ja deftiger als ich es vorhatte, aber bei dem Thema geht mir einfach der Gaul durch - sorry. Ich würde mich ja sofort abmelden, wenn's nur nicht so viel Spaß machen würde. Übrigens: gutes Heft, Eure PC Games!

Ciao: Eric

Und es wird eher schlimmer! Grafisch höchst aufwendige Seiten verurteilen zum Warten. Die Anzahl der Anbieter ist nur noch als „unüberschaubar" zu bezeichnen, was ein gezieltes Finden immer schwerer macht. Aber da das Internet nicht eine geplante Organisation hat, muß man sich eben damit abfinden...

CHAT-CAFÉ

Hi, Rainer! Aus meinem „BETREFF" kannst Du wahrscheinlich schon ahnen, worum es geht: Natürlich um Euer Chat-Café und die damit verbundenen Verbote, insbesondere die der HTML-Befehle. Nachdem ich eingehende Gespräche via Mail mit dem Master (Gott möge seiner Seele gnädig sein) geführt habe, sind mir die Verbote z. T. klar geworden.
ABER! Ich hoffe, ich bin nicht der erste mit dieser Protestaktion: Warum legt man nicht ein zweites Café an? Eines, in dem HTML-Befehle erlaubt sind, dies würde jedem USER die freie Wahl zwischen Unbequemlichkeit und Vergnügen lassen!
Denn Fakt ist, bei der Mehrzahl der Benutzer klappen die Befehle einwandfrei. Es macht einfach ungeheuren Spaß, seine Eingaben künstlerisch zu gestalten oder, wenn nötig, seinen Worten durch ein bißchen FETTSCHRIFT mehr Ausdruck zu verleihen. Ich, und sicherlich auch andere, wie CAP (hat er Dir schon geschrieben?), würden sich sehr freuen, in diesem Punkt auf Verbesserungen zu stoßen. Bitte, wie wäre es mit einer kleinen Diskussion? Wie wäre es, wenn Ihr Euren jetzigen Café-Regeln einen Hinweis hinzufügt, doch bitte zu diesem Thema zu schreiben? Ich hoffe sehr, daß dieser Brief nicht so schnell Opfer des DELETE-Knopfes wird.

Ciao und Tschüs: KIRK

Für die Leser, die nun fragend gucken - es geht um unser „Café" im Internet. „HTML-Befehle" dienen dazu, Größe und Farbe der Schrift zu verändern, in welcher sich man in unserem Café äußern kann. Nun zurück zu „Kirk":
Alles wäre ja ganz wunderbar, wenn es nicht ständig Pappnasen gäbe, die entweder die ganze Seite bunt zumüllen oder sich unter dem Namen eines Redakteurs einloggen und nur -ZENSIERT- im Hirn haben. Wenn Du chatten willst, bist Du bei uns immer willkommen. Wenn Du eine Spielwiese suchst, suche woanders. Und ein nettes „Gespräch" ist auch mit einfarbiger Schrift möglich - Du mußt Deine Kreativität eben in die Auswahl der Worte, nicht in deren visuelle Gestaltung investieren!

FRAUEN-SACHE

Hallo Rainer!
Tja, in der aktuellen Ausgabe der PC Games rufst Du so nett dazu auf, unserer allerliebsten Petra ein Poster auf das Auge zu drücken. Petra sei Dank für ihren „schwachen Moment", wie Du es so schön ausgedrückt hast. Ich freu mich sogar doppelt: Petra schreibt meiner Ansicht nach die besten Artikel. Wir Frauen müssen doch zusammenhalten! Ich hoffe, ich bekomme ein Spiel!? Aber Vorsicht: Ich besitze nur einen 386DX40. Ein anderes Thema: Dieser GOD ist ja wohl ein Spinner und Ekelpaket. Wie kann man nur so offen seine miese Einstellung preisgeben? Die PC Games ist doch keine Talkshow, wo alle irgendwelche Peinlichkeiten loslassen können. Ich strafe ihn mit Verachtung. Leute wie der sind es doch, die den Markt kaputtmachen. Wenn Softwarehäuser mit so einem kaputten Typen Geschäfte machen, sind sie auch nicht besser. Rainer, warum hast Du C.E. aus A. nicht gesagt, daß Du mit Nachnamen Rosshirt heißt? Alle wissen es, nur der arme Kerl nicht. Wie kannst Du diese Bildungslücke ungeschlossen lassen? Nur noch kurz meine Meinung: Ich hasse Win95, das Betriebssystem mit eingebautem Verfallsdatum. Wie nennen sie wohl die Version in vier Jahren? Win00? Wo wir gerade bei dünnen Witzen sind... Rainer... (koketter Augenauf-

schlag) druckst Du mich ab? Bitte! Hier noch ein Aufruf an meine Geschlechtsgenossinnen: Meldet Euch doch mal wieder! Grüß mir Petra und drück sie mal!

Es grüßt Dich Deine treue Tanja

P.S. Wie ist Deine Privatanschrift? Wie die von Petra?

Mit Deiner Zuschrift steht der PP-Zähler (Petra-Poster) auf 649. Ob Du ein Game bekommst, kann ich Dir noch nicht sagen. Alle Absender eines diesbezüglichen Briefes kommen in eine Kiste und ich zieh mit verbundenen Augen. Fast wäre ich bei Deinem Augenaufschlag schwach geworden, aber das wäre ja unfair den männlichen Lesern gegenüber, deren Augenaufschlag mich zu nichts außer Lachen reizen kann - und das willst Du doch sicher nicht (blinzel...). Natürlich ist die PC Games keine Talkshow, aber auf meinen Seiten bin ich mir nicht so sicher, ob da ein gravierender Unterschied besteht. Hier hat jeder das Privileg, seine Weisheiten abzusondern oder sich lächerlich zu machen - nicht nur ich. Hoffentlich wirkt Dein Appell bei Deinen Schwestern, die sich momentan wirklich so zahlreich einfinden wie die Zähne einer Henne. Um ein paar üble Narben zu vermeiden, würde ich ganz gern darauf verzichten, Petra zu drücken. Grüßen trau ich mich aber.
P.S. Huch.....

MEHR FRAUENFRAGEN

Rainer Rosshirt!
Sie verdienen nun wirklich etwas weibliche Post! Wenn Sie keine Kritik vertragen können, dann schmeißen Sie diesen Brief gleich jetzt in den Abfalleimer. Sie sind ein altmodischer Macho von der Sorte, die in unserem Zeitalter der Gleichberechtigung endgültig ausgerottet werden sollte. Ihre Antwort auf einen Leserbrief (8/96), in dem ein Junge sagt, er wolle kein Poster von Petra Maueröder, sondern lieber Baywatch-Nixe Pamela Anderson, hat mich wirklich sehr empört. Sie antworten ihm, das sei auch der Wunsch der Redaktion, aber da Ihr die Anderson nun einmal nicht kriegen konntet, mußtet Ihr Euch mit der REDAKTIONSSCHNECKE Petra zufriedengeben. Was erlauben Sie sich eigentlich, Ihre Kollegin Redaktionsschnecke zu nennen? Ist Ihnen bewußt, daß Sie mit dieser Bezeichnung alle normalsterblichen Frauen, die sich einem Mann zuliebe nun einmal nicht gleich Silikonformen verpassen lassen wollen, höchst beleidigen? Ist Ihnen bewußt, daß Sie damit den Wert der Frau auf ein Objekt rein optischen Wertes herabsetzen? Und: Sind Sie denn so feige, daß Sie hinterrücks mit anderen männlichen Lesern, die ihren Frauenfrust bei „Beichtvater Rosshirt" loswerden müssen, über Ihre Kollegin herziehen müssen? Wie sieht es eigentlich mit Solidarität in Ihrer Redaktion aus? Man sollte meinen, Sie verbünden sich eher mit einer Arbeitskollegin als mit anonymen Schreibern. Aber da Sie das nicht tun, bestätigt sich meine Meinung von Ihnen, nämlich daß Sie ein Macho sind, der es nicht akzeptieren kann, daß eine Frau im sonst exklusiven redaktionellen Männerclub eines PC-Magazins sitzt und außerdem noch überaus kompetente Spielebewertungen schreibt. Diesen Brief brauchen Sie nicht abzudrucken, es reicht mir schon, wenn Sie ihn mehrmals durchlesen, ernsthaft darüber nachdenken, sich bei Petra Maueröder entschuldigen und sich fest vornehmen, sich zu bessern.

Mara

Liebe Mara,
vielen Dank für die netten Zeilen und den liebgemeinten Beistand. Aber ich kann Sie beruhigen: Nach fast vier Jahren Zugehörigkeit zum PC Games-Team weiß man die Sprüche (dazu gehören seit neuestem auch solch illustre Termini wie „Redaktionsschnecke") ganz gut einzuschätzen. In unserer Redaktion herrscht ein äußerst angenehmes Arbeitsklima mit einem regelrechten Macho-/Emanzen-Vakuum. Selbst zwischen dem von Ihnen (zu Unrecht) gescholtenen Rainer Rosshirt und mir werden ausgesprochen herzliche Kontakte gepflegt. Gut, er hat seine kleinen Marotten (sammelt Bildschirmschoner, hat eine rätselhafte Abneigung gegen „Z", kann aus dem Stegreif stundenlang über die Vorzüge des Petra-Posters referieren usw.), aber all das macht ihn nur noch sympathischer...die geforderte Entschuldigung dürfte sich also erübrigen.

Ihre Petra Maueröder

Liebe Mara,
da es sinnvoll ist, kommt der Kommentar diesmal nicht nur von mir, sondern auch von der Person, die es betrifft, unserem „Redaktionsgeschneck" Petra. Nicht daß ich Ihnen etwas unterstellen will - aber Ihr Schreiben kommt mir doch etwas so vor, als ob man sich seine Lieblingsprobleme selbst schafft. Daß ich Petra im selben Heft als „Kollegin, die wir wegen Ihrer fachlichen Kompetenz schätzen" bezeichnet habe, vergessen Sie merkwürdigerweise zu zitieren. Und daß Petra lieber „Harrison Ford" als Kollegen hätte, sich aber mit mir begnügen muß, tut unserem freundschaftlichen Arbeitsverhältnis ebenfalls keinen Abbruch. Auch den Tatbestand der Beleidigung sehe ich durch die Bezeichnung „Redaktionsschnecke" nicht erfüllt. Ist es beleidigend für Petra, sie hübsch zu finden? Und die Behauptung, daß wir sie auf ihr Aussehen reduzieren würden, entbehrt jeder Grundlage. Im übrigen kann ich es sogar sehr gut ertragen, daß eine Frau in „unserem Männerclub" arbeitet. Sie leistet ganze Arbeit und wird auch so behandelt, obwohl wir bemerkt haben, daß sie eine Frau ist. Falls Sie einen persönlichen Rat von mir möchten (was ich mir zwar nicht vorstellen, aber auch nicht verkneifen kann): Nicht alles so verbissen sehen.

RR

DAS LETZTE

Florian Mezger vom „Chaos Computer Club" schickte uns das neue „Vater unser", das wir hier kommentarlos - bis auf ein kleines Grinsen meinerseits - abdrucken.

„Vater Bill"
Bill unser in Seattle,
geheiligt werde Dein Microsoft.
Dein Windows komme,
wie in Amerika so in Europa.
Unser täglich MSN gib uns heute.
Und vergib uns unser OS/2,
wie auch wir vergeben unseren Hackern.
Und führe uns nicht zu Unix,
sondern erlöse uns von Apple.
Denn Dein ist das Geld und das DOS
und die Firma in Ewigkeit.
Enter

Unter dem Stichwort „Support" geben wir ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten" stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Bomico-Hotline weiter.



Mech Warrior 2 (DOS)

Nach dem Starten des Spiels erscheint links oben nur der Cursor, nichts weiter passiert.

Mech Warrior 2 benötigt einen VESA-Treiber, der unbedingt vor dem Starten des Programms geladen sein muß. Dies kann man auch automatisch in der AUTOEXEC.BAT veranlassen. Normalerweise wird bei einer Grafikkarte auch gleich ein solcher Treiber mitgeliefert, entweder bereits installiert oder auf Diskette. Es gibt aber auch Universal-Treiber wie z. B. UNIVBE, mit dem wir sehr gute Erfahrungen gemacht haben.

Mech Warrior 2 (Win 95)

Ich besitze eine Diamond Edge 3D, und beim Starten des Spiels lande ich wieder auf dem Win 95-Desktop.

Der ältere Treiber der Karte ist angeblich nicht Direct-Draw-kompatibel, und daher kann das Spiel auch nicht laufen. Sie müssen sich einfach nur den neuesten Treiber von Diamond besorgen, dann sollte es funktionieren.

WarCraft 2

Der Button „Spiel starten" im Netzwerk-Modus kann nicht angeklickt und somit auch kein Netzwerk-Spiel gestartet werden.

Jeder Spieler hat neben seinem Namen ein rotes Kästchen, das muß angeklickt werden, damit ein Häckchen erscheint. Erst wenn alle Mitspieler ihr Häckchen gesetzt haben, kann der Spielleiter das Spiel starten.

Worms

Ich bekomme während des Spiels keine Soundeffekte, obwohl die CD-Musik ohne Probleme läuft.

Entfernen Sie den EMM386.EXE aus der CONFIG.SYS.

Im Installationsprogramm erscheinen lauter lachende Gesichter, und nichts geht mehr.

Wir haben für dieses eigenartige Phänomen einen Patch, den man sich von unserer Mailbox oder Homepage downloaden kann.

Die Fugger 2

Das Programm läßt sich zwar installieren, startet aber nicht.

Das Spiel ist ein DOS-Programm, das Windows 95 beim Starten veranlaßt, in den DOS-Modus zu wechseln. Hier werden allerdings alle DOS-Treiber (Sound, VESA, Maus und CD-ROM) benötigt. Auch das Sound-Setup sollte im DOS-Modus nochmals ausgeführt werden.

Worms Reinforcements

Beim Starten von Worms erscheint nach erfolgreicher Installation des Erweiterungs-Sets die Meldung „F01:DATA\WORMS.SFX does not exist".

Reinforcements sollte man nach Möglichkeit in ein anderes Verzeichnis und nicht in das Original-Worms-Verzeichnis installieren. Man kann aber auch einfach nach dem Installieren die Datei WORMS.EXE löschen, dann sollte es auch laufen.

Pitfall (Win 95)

Beim Starten des Programms erscheint die Fehlermeldung, daß Pitfall von CD gespielt werden muß, obwohl die CD eingelegt ist.

1) Im Geräte-Manager im System-Ordner überprüfen, ob der Laufwerks-Buchstabe beim CD-ROM mit dem tatsächlichen Buchstaben übereinstimmt.
2) Im CD-Player-Programm überprüfen, ob der Buchstabe ebenfalls mit dem tatsächlichen übereinstimmt.
3) Wenn Sie einen CD-Wechsler benutzen, muß die CD unbedingt im ersten Schacht liegen, und „Automatic Notification" muß angeschaltet sein. Sie können diese Option im Geräte-Manager ausschalten.
4) Das CD-Laufwerk könnte noch von anderen Anwendungen benutzt werden. Bitte überprüfen Sie, ob der CD-Player, der Media Player oder andere Programme, die auf CD zugreifen, auf der Taskleiste liegen (oder in der Taskliste angezeigt werden). Wenn dies der Fall sein sollte, alle Anwendungen schließen.

SimCity 2000 (DOS)

Beim Starten des Programms erscheint die Meldung „no VESA compatible Card found".

SimCity 2000 benötigt ebenfalls einen geladenen Vesa-Treiber. Sollten Sie keinen parat haben, dann laden sie UNIVESA.COM im „SC2000\VESA"-Verzeichnis und starten danach das Programm.

PC Games Disc & Mag & TIPS & TRICKS 9/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

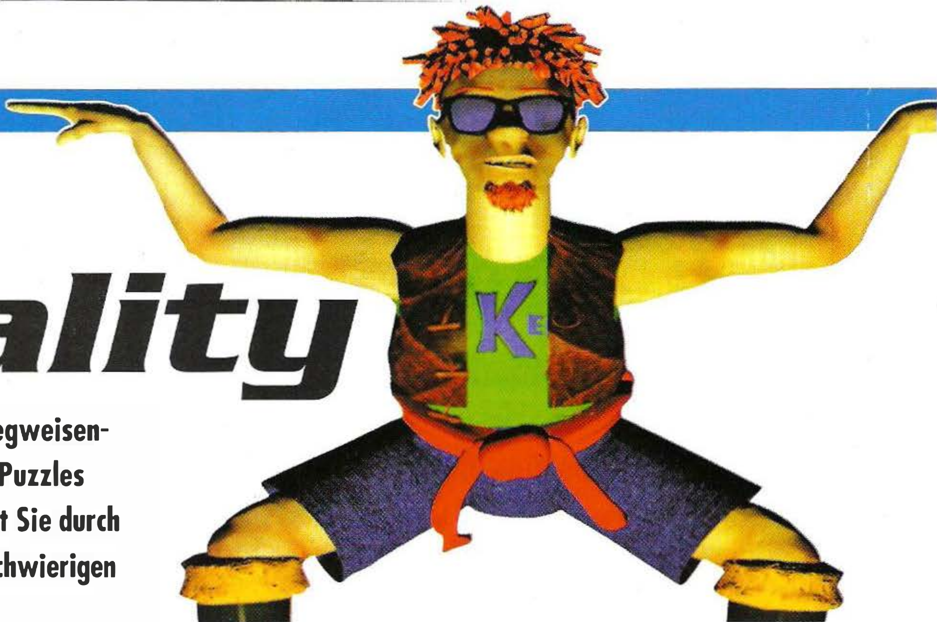
lösten wir in der letzten Ausgabe für Sie die Menschen-Missionen des WarCraft 2 Expansion Sets, so haben wir uns diesmal der noch schwierigeren Ork-Missionen angenommen. Auch in diesem Heft bieten wir Ihnen Megascreenshots der Karten und eine ausführliche Beschreibung der taktischen Vorgehensweise. So sollten die orkischen Horden ebenfalls ohne größere Probleme zum Sieg über die Menschen geführt werden können.
In das abgefahrene 360-Grad-Adventure Normality haben die Programmierer so manche harte Rätselnuß eingebaut. Verzweifelte sollten daher einen Blick auf die nächsten Seiten werfen, wo wir das Dark-Future-Abenteuer komplett gelöst haben.
Allen begeisterten Quake-Spielern helfen wir mit den nicht leicht zu findenden Secrets und den gängigsten Cheat-Codes ab Seite 659. Komplett mit Screenshots zu jedem Geheimnis sollte es Ihnen möglich sein, alle versteckten Bonusgegenstände zu bekommen und die verborgenen Räume aufzusuchen.
Eine grundlegende Einführung zu dem komplizierten Afterlife gibt Ihnen Petra Maueröder, damit auch Ihre Himmel und Höllen gut gelingen.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Komplettlösung

Normality



Normality zeichnet sich nicht nur durch eine wegweisende Grafiktechnik, sondern auch durch knifflige Puzzles und Rätsel aus. Der folgende Lösungsweg führt Sie durch das abgedrehte Abenteuer und erläutert alle schwierigen Abschnitte.

1. In Kents Wohnung

Im Sofa: seltsame Apparatur und Geld

Untersuchen Sie das Sofa, um das **Geld** und die **seltsame Apparatur** zu finden. Heben Sie diese beiden Gegenstände vom Boden auf.

Heben Sie das Kopfkissen vom Bett auf. Dadurch wird die **Fernbedienung** sichtbar. Sammeln Sie diese ein. Heben Sie das **Flugblatt** vom Boden auf und untersuchen Sie es. Untersuchen Sie die **Notiz**, die Sie von Anfang an bei sich tragen.

In der Kommode befindet sich ein T-Shirt

Nehmen Sie das **T-Shirt** aus der Kommode und ziehen Sie es an (auf Kents Foto im Inventory onwenden). Gehen Sie in die Küche und nehmen Sie die **Konservendose**, den **hölzernen Vogel** und den **Farbeimer**.

Gehen Sie weiter in das Badezimmer und nehmen Sie die **Harpune** aus der Badewanne.

Der hölzerne Vogel lenkt die Wache ab

Kehren Sie ins Wohnzimmer zurück und benutzen Sie den **hölzernen Vogel** mit der **Fernbedienung**. Dadurch schaltet sich der Fernseher nicht mehr selbst aus. Gehen Sie nun zum Fenster und benutzen Sie es. Wenden Sie ein zweites Mal die Funktion Benutzen an, um hinauszusteigen.

2. Im Aufzug des Fensterputzers

Sprechen Sie mit Dai. Er will eine **Tasse** Kaffee. Benutzen Sie das Fenster, um in die Wohnung zurückzukehren.

3. In Kents Wohnung

So kocht man also Kaffee...

Gehen Sie in die Küche. Benutzen Sie den **Wasserkessel**, um ihn zum Kochen zu bringen.

Benutzen Sie den **Wasserkessel** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse**. Benutzen Sie den **Farbeimer** mit der **Tasse**. Untersuchen Sie die **Tasse** noch einmal. Nehmen Sie die **Tasse**. Klettern Sie zurück in den Fensterputzer-Aufzug. Geben Sie Dai die **Tasse**.

4. Die Plush-Rest-Möbelfabrik

Die Eingangshalle führt schließlich zum Gästezimmer

Benutzen Sie die Tür, um sie zu öffnen. Sprechen Sie mit der Empfangsdame in der Eingangshalle. Sie gibt Ihnen die Erlaubnis, durch die Tür am Ende der Halle zu gehen. Tun Sie das. Drehen Sie sich nach rechts, und betreten Sie das Gästezimmer.

Benutzen Sie den Getränkeautomaten, um an den **Plastikbecher** mit Wasser zu kommen. Benutzen Sie die Kaffeemaschine (die eigenartige Skulpur). Ein **Becher Kaffee** wird erscheinen. Heben Sie den **Kaffeebecher** vom Boden auf.

Tiddler muß ausführlich befragt werden

Nach der Zwischenszene müssen Sie mit Tiddler reden. Sprechen Sie dabei alle Themen an, die zur Auswahl stehen.

Geheimgang in der Toilette

Um an das **Gerümpel** im Glaskasten zu kommen, gehen Sie in die Toilette und besteigen die Kloschüssel. Benutzen Sie das Lüftungsgitter an der Decke. Sie werden sich in den Lüftungsschächten wiederfinden.

Im Labyrinth: nicht den Gürtel vergessen

In diesem kleinen Labyrinth werden Sie das Lüftungsgitter über dem Glaskasten schnell ausfindig machen. Gehen Sie auf die Öffnung zu und nehmen Sie das **Gerümpel** (im Spiel **"Schutt"** genannt). Bevor Sie die Lüftungsschächte verlassen, nehmen Sie noch den **Gürtel** auf, der in einem der Gänge liegt.

Müll-Ingenieur sammelt das Gerümpel ein

Verlassen Sie den Schacht durch die Toilette und legen Sie das **Gerümpel** auf das freie Bett neben dem Möbeltester. Der Müll-Ingenieur wird kommen und es einsammeln.

Das Bett wird repariert

Nehmen Sie **den Stromsender** aus Tiddlers Büro, ebenso den **Stromempfänger**. Benutzen Sie den **Stromsender** mit der **Batterie**. Benutzen Sie **Stromempfänger** mit dem losen Kabel am unbenutzten Bett. Das Bett ist jetzt wieder funktionsfähig.

Legen Sie das restliche **Gerümpel** auf das Bett. Der Müll-Ingenieur erlebt diesmal eine kleine Überraschung...

Förderbänder als Beförderungsmittel

Gehen Sie anschließend in den Raum mit den drei Fließbändern. Benutzen Sie dort den Stromschalter, um die Zerkleinerungsmaschinen auszuschalten.

Benutzen Sie eines der Förderbänder, um auf die Halde zu gelangen.

5. Die Begegnung mit den Rebellen

Heather entpuppt sich als Verbündete

Sprechen Sie mit Heather. Sie bekommen Ihre beiden nächsten Aufgaben: das **Videoband** von Brion in die TV-Station zu schmuggeln und die Skulptur im MINT-Einkaufszentrum einzufärben.

Gehen Sie zurück zur Bushaltestelle, auf dem Stadtplan finden Sie jetzt zwei neue Locotions vor.

6. Brians Videoband

Der Wachmann mag keine Ratten

Fahren Sie zur TV-Station. Ein Wachmann hält Sie vom Betreten des Gebäudes ab. Sprechen Sie mit ihm - Sie werden aus dem Gespräch heraushören, daß er sich vor Ratten fürchtet.

Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Zerschlagen Sie dort das Fenster der Waschmaschine mit der **Harpune**.

Rattenfänger Kent

Fangen Sie die **Ratte**, die sich in der Waschmaschine befindet, mit der kleinen **Schachtel**, die auf dem Mikrowellenherd steht.

Die Empfangsdame macht den Weg frei

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die **Ratte** mit dem Wachmann. Der Weg ist jetzt frei. Durchqueren Sie den ersten Raum und betreten Sie

das Büro auf der rechten Seite. Sprechen Sie dort mit der Empfangsdame in der linken Zimmerhälfte. Sie wird Ihnen gestatten, mit Mr. Johnson auf der anderen Seite des Raumes zu sprechen. Sprechen Sie mit Johnson. Er händigt Ihnen eine **Zugangskarte** aus.

Die Zugangskarte von Mr. Johnson öffnet den Sicherheitstrakt

Gehen Sie weiter zu den Sicherheitstüren. Benutzen Sie die **Zugangskarte** mit der Tür zum Kontrollraum. Benutzen Ihre **Videokassette** mit Abspielgerät B. Betrachten Sie den Computerbildschirm. Sie sehen, daß ein Paßwort für den Zugang benötigt wird.

Im Büro links von der Haupthalle finden Sie einen Computeringenieur, der gerade an einem Gehäuse herumbastelt. Sprechen Sie mit ihm. Da das Paßwort sein zweiter Vorname ist, benötigen Sie sein Namensschild. Leider läßt er Sie nicht an das Schild heran.

Das nächste Paßwort steht auf dem Namensschild

Fahren Sie zurück in Ihr Appartement. Benutzen Sie die **Zugangskarte** mit dem Bohnenmatsch an der Küchenwand.

Schmutziges T-Shirt ermöglicht Zutritt

Gehen Sie zurück zur TV-Station und benutzen Sie die verschmutzte **Zugangskarte** mit dem T-Shirt des Computeringenieurs. Er wird Ihnen das Hemd zuwerfen. Somit haben Sie das Paßwort.

Betreten Sie den Kontrollraum erneut und geben Sie das Paßwort in den Computer ein und starten Sie Brians **Videoband** mit dem Befehl "RUN VT B". Somit ist Ihre erste Aufgabe erfüllt.

7. Die Skulptur im Einkaufszentrum

Gesprächiger Norm

Fahren Sie zum MINT-Einkaufszentrum. Der Norm 2782 wird Sie nicht an die Skulptur heranlassen. Sprechen Sie mit dem Norm. Klicken Sie alle Themen an.

Der Blinde möchte Bücher

Sprechen Sie mit dem Blinden vor dem Einkaufszentrum. Er erzählt Ihnen, daß sein Hund wie verrückt zu bellen beginnt, wenn er andere Hunde hört. Außerdem bietet er Ihnen eine Schachtel **Streichhölzer** im Austausch gegen **Bücher** an.

Diebstahl in der Möbelfabrik

Gehen Sie zurück zur Möbelfabrik. Im Umkleideraum gibt es an der rechten Wand ein unverschlossenes Schließfach mit einem Stapel **Bücher**, die Sie aufnehmen müssen.

Benutzen Sie den **Gürtel** mit dem **Feuerlöscher** (im Raum mit den Förderbändern). Verlassen Sie die Fabrik und gehen Sie um das Gebäude herum. Dort finden Sie ein Faß mit **gelber Farbe**.

Benutzen Sie den **Feuerlöscher** mit dem **Farbfaß**.

Das Feuerstarter-Buch bleibt bei Kent

Gehen Sie zurück zum Einkaufszentrum und benutzen Sie die **Bücher** mit dem Blinden. Er händigt Ihnen die **Streichhölzer** aus. Das **Feuerstarter-Buch** behalten Sie aber im Inventory.

Gehen Sie in den „Thrifty Fifty"-Shop und nehmen Sie die **Heckenschere** von der Wand.

Benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **großen Flugzeug**, der von der Decke hängt.

Benutzen Sie mehrmals die **Hundepüppchen** mit den **kleinen Flugzeugen**. Eine Zwischeneinblendung zeigt, wie viele kleine Flugzeuge über die Diebstahlschranke fliegen.

Lautsprecher aus dem Supermarkt

Gehen Sie nach unten in den Lebensmittelmarkt („Cave of Domestibles"). Betrachten Sie die Nahrung und sprechen Sie mit Ray, dem Angestellten. Wenn das Licht erlischt, benutzen Sie die **Heckenschere** mit dem **Deckenlautsprecher**. Heben Sie den **Lautsprecher** auf.

Gehen Sie in den Plattenladen („Disco La La") und machen Sie die Platte mit Klatschgeräuschen ausfindig. Nehmen Sie die **Klatsch-Platte**.

Benutzen Sie den **Lautsprecher** und die **Schallplatte**

Klatschen lenkt den Wachmann ab

mit der Stereoanlage. Alle **Spielzeughunde** werden jetzt beginnen zu bellen, und auch der Hund des Blinden stimmt dabei mit ein. Norm 2782 verläßt daraufhin seinen Posten.

Gehen Sie zur Skulptur. Benutzen Sie die **Streichhölzer** mit dem **Feuerstarter-Buch**. Betrachten Sie das Feuer. Norm 2782 wird zurückkommen und das Feuer mit dem modifizierten Feuerlöscher bespritzen.

Das Kaufhaus explodiert

Kent findet sich in einem absolut dunklen Raum wieder. Machen Sie Licht, indem Sie die **Streichhölzer** im Inventory mit Kents Fotografie benutzen. Es folgt eine Zwischensequenz mit der Explosion des Kaufhauses.

Der Bruder des Diktators muß befreit werden

Sprechen Sie mit der Rebellengruppe. Man wird Ihnen erzählen, daß Sie jetzt Saul, den Bruder des Diktators Paul befreien müssen.

Fahren Sie zum „Normalen Vorposten". Machen Sie den Gefangenen ausfindig und befreien Sie ihn.

8. Der Normale Vorposten

Der Rezeptionist hat den Code für den Aufzug

Sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption. Er wird Kent zum Labor weiterschicken, außerdem verrät er ihm einen **Zugangscode.** Geben Sie diesen Code am Lift auf der linken Seite ein. (1572)

Sprechen Sie mit dem Wissenschaftler. Befreien Sie den Gefangenen, indem Sie die Fesseln mit der **Schere** durchschneiden. Heben Sie die **Glasscherbe** und den **Schraubenschlüssel** auf.

Beweisstücke müssen vernichtet werden

Gehen Sie in das nächste Labor, indem Sie die zerbrochene Fensterscheibe benutzen. Benutzen Sie das **Glas** mit den **Fingerabdrücken** auf dem **Feuerlöscher**.

Um den Rest der Beweisstücke zu vernichten, müssen Sie jetzt den **Zerkleinerer** im Labor reparieren. Benutzen Sie das zerbrochene Außenfenster, um auf das Baugerüst zu kommen.

Flucht per Flaschenzug

Nehmen Sie die **Leiter** an sich. Benutzen Sie den Flaschenzug, um den Normalen Vorposten zu verlassen.

Fahren Sie zur Möbelfabrik. Begeben Sie sich hinter die Fabrik zu dem großen Transportcontainer. Nehmen Sie das **große Zahnrad** aus der Pfütze. Benutzen Sie **die Leiter** mit dem Container. Nehmen Sie das **kleine Zahnrad** aus der defekten Maschine.

Gehen Sie zurück zum Vorposten und benutzen Sie beide Zahnräder mit dem Seitenpanel des **Zerkleinerers**.

Alle Beweise „zerkleinern"

Benutzen Sie alle Gegenstände, die auf Kents Spur führen könnten, mit dem Zerkleinerer (alles, was sich im Labor aufheben läßt).

Den Gefangenen werden Sie los, indem Sie den röhrenförmigen Aufzug nach unten holen (der rote Knopf öffnet die Kapsel). Legen Sie den Gefangenen in die Kapsel und drücken Sie den Nach-oben-Knopf.

Der Wissenschaftler weist Sie an, nach oben zu gehen und eine neue Versuchsperson zu holen.

Gehen Sie zurück zur Eingangshalle und sprechen Sie mit dem Norm an der Rezeption.

Springbrunnen verscheucht Rezeptionist

Schalten Sie den Springbrunnen an, indem Sie die **Bodenplatte hinter einer der Säulen** betreten. Sprechen Sie von der Bodenplatte aus mit dem Norm. Er wird sich für kurze Zeit verabschieden. Untersuchen Sie den **Code**, den er auf seinem Schreibtisch liegen ließ. Benutzen Sie diesen mit dem anderen Lift. (1312)

Sprechen Sie in der oberen Etage mit dem Norm, bis er den Ort verläßt.

Drücken Sie den roten Knopf. Eine Geheimraum öffnet sich. Sehen Sie sich in diesem Raum um und untersuchen Sie alle Gegenstände. Die Tür hinter Ihnen wird sich wieder schließen. Untersuchen Sie Saul. Er verschwindet. Untersuchen Sie den Bildschirm. Saul erscheint erneut. Um die Tür zu öffnen, untersuchen Sie Saul.

Kent wird verhaftet

An diesem Punkt erscheint plötzlich Paul im Raum. Kent findet sich nach einer kurzen Zwischensequenz in einer Zelle wieder.

Der Ausbruch

Jetzt wird es ein wenig kompliziert: in dieser ersten Zelle müssen Sie die Klapp-Pritsche benutzen. Sie wird dadurch zu Bruch gehen. Heben Sie den **Sender** und das **Bruchstück** vom Boden auf. Warten Sie danach, bis Sie in den Stimmungsfilter gesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die nächste Zelle transportiert.

Alles mitnehmen

Zerbrechen Sie auch hier die Pritsche. Heben Sie alles auf, was Sie am Boden finden (**Bruchstück**, **Stofffetzen**). Benutzen Sie das Eßbesteck in der Freßluke, um den **Sender** aus der zerbrochenen Pritsche freizubekommen. Warten Sie, bis Sie erneut eingesaugt werden.

Betrachten Sie im Filterraum das Schild, das Saul hochhält. Anschließend werden Sie in die dritte Zelle transportiert.

Zerbrechen Sie die Bank mit dem **Bruchstück** aus der zweiten Zelle. Leider wird der Sender in der Pritsche bei dieser Aktion zerstört.

Nachricht für Saul

Schreiben Sie eine Nachricht für Saul auf den **Stofffetzen**. Benutzen Sie die **Soße** als Tinte.

Benutzen Sie das **Bruchstück** aus der ersten Zelle mit der **Notiz** und werfen Sie dieses Paket in die gegenüberliegende Zelle ODER zeigen Sie Saul die Nachricht im Stimmungsfilter.

Letzter Transmitter befindet sich in der Toilette

Wenn Sie das nächste Mal in den Stimmungsfilter gesogen werden, hält Saul Ihnen ein Schild mit einer Toilette hoch. Dies ist ein Hinweis auf das Versteck des letzten **Transmitters.**

Sabotieren Sie die Freßluke in der dritten Zelle mit der **Pritschenklammer**, die Sie in der Zelle davor gefunden haben. Das wird zur Folge haben, daß der Raum überflutet wird. Die Wache wird Kent nun aus seiner Zelle holen und ihn waschen.

Gehen Sie in die Toilette. Öffnen Sie den Deckel, dort finden Sie den **dritten Sender**. Gehen Sie zurück in die Zelle und warten Sie ab, bis Sie wieder eingesaugt werden. Sehen Sie zu, wie die Hölle losbricht.

9. Das Fernsehgeschäft

Bloke muß eingesperrt werden

Gehen Sie in das Fernsehgeschäft. Versuchen Sie, den **Mini-Fernseher** an sich zu reißen. Sprechen Sie mit Bloke. Fragen Sie nach einer Fernbedienung. Wenn er den Raum verläßt, gehen Sie hinter die Ladentheke und nehmen Sie die **Schlüssel** an sich. Benutzen Sie die **Schlüssel** mit der Hintertür und sperren Sie Bloke auf diese Weise ein.

Über die Box in den Speicher

Benutzen Sie die Box, um in den Speicher zu gelangen. Nehmen Sie dort den **Hammer** auf.

Benutzen Sie den **Hammer** mit den Bodenlatten. Gehen Sie über die Latten, bis Sie durch ein Loch im Boden fallen.

Die Augen des Teddybären als Münzen

Nehmen Sie den hängenden **Teddybären**. Er fällt auf den Boden, dafür haben Sie den **Draht** im Inventory. Heben Sie den **Teddy** erneut auf. Sie sind nun im Besitz seiner **Augen**. Gehen Sie die Treppe nach unten und heben Sie den kurzen, **rosafarbenen Draht** auf. Stecken Sie die **Augen** des Teddys in den Münzschlitz. Steigen Sie die Treppe hoch und drücken Sie den Start-Knopf. Gehen Sie nach un-

ten und nehmen Sie die **Glühbirne**. Benutzen Sie den **langen Draht** mit den freigelegten Glühbirnen-Anschlüssen. Die Treppe hoch.

Der rosafarbene Draht hilft beim Schaltrötsel

Öffnen Sie den Schaltkasten. Benutzen Sie die Schaltplatte. Benutzen Sie den **rosafarbenen Draht**, um das Schalt-Rätsel zu lösen. Tippen Sie 1 2 3 und Enter auf dem Tastenfeld ein. Öffnen Sie den Kasten erneut. Benutzen Sie den langen Draht mit der Schalttafel.

10. Dais Befreiung

Gehen Sie zum Einkaufszentrum. In der Nähe der Skulptur finden Sie **zwei Plastikschläuche**, nehmen Sie diese an sich.

Die Harpune wird noch einmal benötigt

Gehen Sie zurück zur Straße. Befestigen Sie einen Schlauch am Lüftungsgitter in der Hauswand (vorausgesetzt, Sie hoben die Harpune aus Kents Wohnung bei sich). Bringen Siedas andere Ende an dem liegengebliebenen Lastwagen an.
Gehen Sie in Kents Wohnung. Befestigen Sie den zweiten Schlauch am Lüftungsgitter im Badezimmer. Das andere Ende stecken Sie in das Loch in der Badewanne. Jetzt können Sie Dai aus dem Lastwagen befreien.

11. Die Rakete

Kent muß eine Rakete bauen

Im Versteck der Rebellen erzählt Heather Kent, welche Teile er zum Bau einer Rakete besorgen muß. Gehen Sie ins Einkaufszentrum.
Sammeln Sie die folgenden Gegenstände ein: den **Feuerwerkskörper**, das zerbrochene **Stück Holz**, das **Begrenzungsseil**. Gehen Sie weiter zum Container hinter der Möbelfabrik. Versuchen Sie, den **Kanister** aufzuheben.
Benutzen Sie den Kanister mit den **Streichhölzern**. Benutzen Sie das **Holz** mit den **Fässern**. Benutzen Sie das **Seil** mit dem Holz und den Fässern. Benutzen Sie das **Floß** mit dem Fluß. Benutzen Sie die **Gift-Kanister** mit dem **Floß**. Steigen Sie anschließend auf das **Floß** und benutzen Sie es.

12. Das Stadion

Im Dunkeln an den Norms vorbei

Sprechen Sie mit Saul und Heather, die Ihnen Ihre letzte Aufgabe erklären. Nehmen Sie die **Schutzbrille** in der Nähe der Kisten. Schalten Sie das Licht aus, um an den Norms vorbeizukommen. Benutzen Sie den Spalt in der Wand, um an das Gitter zu kommen. Nehmen Sie die **Batterien** an sich. Benutzen Sie die **Batterien** mit der **Schutzbrille.**

Das Gitter mit der Gitarre zertrümmern

Schlagen Sie das Gitter mit der **Gitarre** ein. Schlagen Sie alle verdächtig aussehenden Wände ein (es gibt drei davon, von denen eine nicht zerstört werden kann. Das ist der Geheimgang in die Labors).
Nehmen Sie den **Stützbalken**, der sich hinter einer der Wände versteckt. Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Schild in der Nähe der Wand, die sich nicht zerstören läßt. Das wird die Wand öffnen.
Betreten Sie die Labors. Nehmen Sie das **Norm-Poster** von der Wand.
In einem Gerümpel-Haufen finden Sie eine **Feueraxt.** Zerhocken Sie mit dieser Axt die Kiste, die heruntergefallen ist, als Sie den Stützbalken entfernt haben. Nehmen den **Sicherheitsanzug** an sich.
Gehen Sie in den Raum mit der Mikrowelle und benutzen Sie den **Anzug** mit dem Gehirn.
Benutzen Sie den **Stützbalken** mit dem Aufzug, um diesen zu öffnen. Benutzen Sie den Aufzug. Das war's! Der blaue Planet erstrahlt wieder im alten Glanz - bis zur nächsten Katastrophe.

Komplettlösung Teil 2 - Die Orkischen Horden

Warcraft 2 Expansion Set

Sie schätzen außerordentliche Herausforderungen der echtzeit-strategischen Art? Genau das bietet das seit kurzem erhältliche WarCraft 2 Expansion Set. Mit pfiffigen Tricks und den Karten aller zwölf Levels liefert PC Games die passenden Hilfestellungen für all jene, die mit der Kampagne der Orcs so ihre Probleme haben...

Level 1: Schlächter von Shadowmoon

Auftrag:
- alle Todesritter und ihre Tempel zerstören
- GROM HELLSCREAM muß überleben

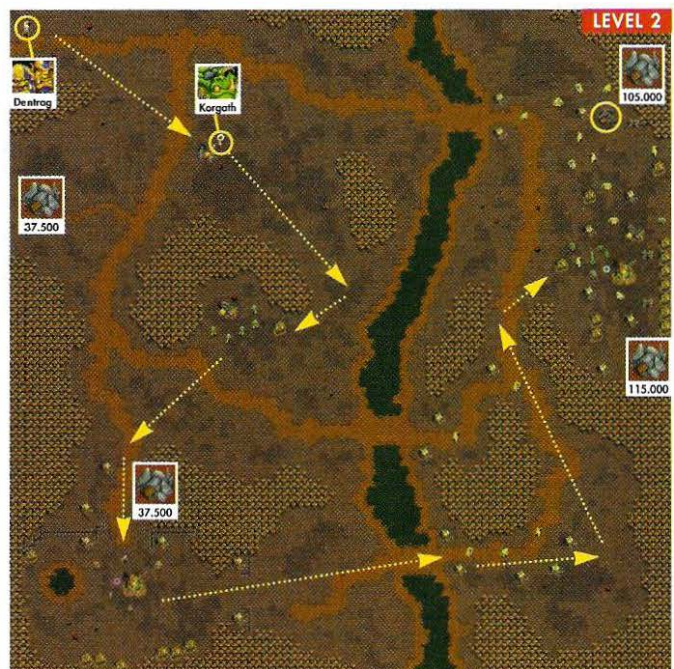
Vom Ausgangspunkt in Richtung Westen marschieren, unterwegs alles töten, was sich Ihnen in den Weg stellt und die Verbündeten befreien. Nun nach Osten und etwas nach Norden, um das Katapult auszuschalten. Dann an den Bergen entlang nach Norden, wo wir die weißen Grunzer beseitigen und GROM HELLSCREAM befreien. Weiter nach Norden, das Sägewerk aktivieren und die Axtstärke erhöhen. In der nord-westlichen Ecke befinden sich noch einige Verbündete, die nur schwach bewacht werden. Zusammen mit ihnen gehen wir nach Osten und an den Bergen entlang. Hier treffen wir auf eine beachtliche Gegenwehr. Setzen Sie die Geschwindigkeit nach unten, errichten Sie eine Verteidigungslinie, plazieren Sie den Todesritter in der zweiten Reihe und schicken Sie einen Grunzer vor, der die Gegner anlockt. Insgesamt sind fünf Trolle, fünf Grunzer und ein Oger in der Nähe. Setzen Sie Ihren Todesritter gezielt ein, damit Ihre Kämpfer nicht unnötig geschwächt werden. Nach erfolgreichem Kampf geht es nach Osten und dann direkt nach Norden zu den Verbündeten. Die fünf Gegner im Süden lassen wir in Ruhe. Nach oben, die drei Oger anheuern und auf nach Westen, wo Sie von neun Skeletons und einem Todesritter erwartet werden. Da GROM HELLSCREAM nicht sterben darf, halten wir ihn schön zurück, speichern ab und auf geht's. Die zwei Todesritter werden einige Ihrer Krieger töten; erledigen Sie diese Kreaturen, sobald sie wieder ihre Magie einsetzen können. Zerstören Sie alle Gebäude (den Tempel nicht vergessen!).

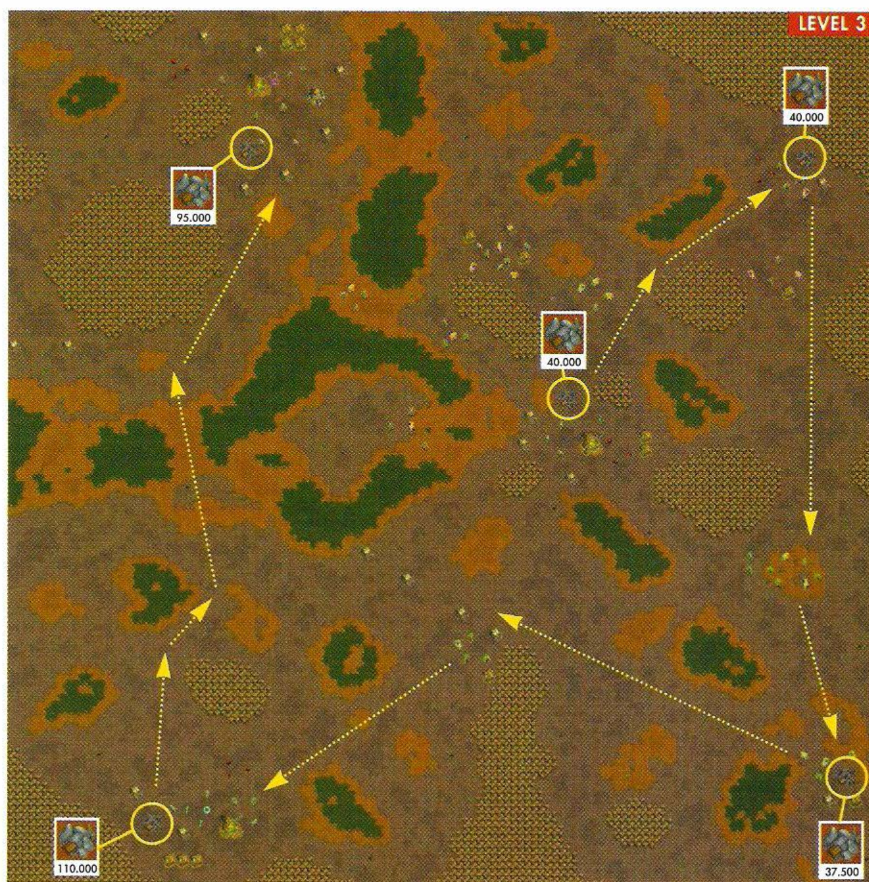
Level 2: Der Schädel des Gul'dan

Auftrag:
- Alle Thunderlords (violett) rekrutieren
- Bonechewers (türkis) zerstören
- Shattered Hand (weiß) retten
- Helden müssen überleben

Wir begeben uns in südöstliche Richtung zur Schmiede und holen KORGATH BLADEFIST ab. Nun weiter Richtung Karten-Mitte und leicht nach Westen zum Sägewerk. Die Trolls bleiben dort zur Sicherung. Dann zur süd-westlichen Ecke und das Lager übernehmen. Nach Osten und in der Nähe des Sägewerks mit einigen Türmen absichern. Am Ausgang unseres Lagers nach Norden hin einige Türme installieren. Überall gut gesichert? Einige Krieger bei den Türmen postiert? Gut, dann kann das große Gemetzel beginnen. Sollte das Gold wieder knapp werden - westlich des Lagers befindet sich noch eine Mine mit 37.500 Goldstücken. Der Gegner hat insgesamt 200.000 Goldstücke zur Verfügung. Sie können also NICHT in aller Ruhe abwarten, bis er nicht mehr angreifen kann - Sie müssen sofort handeln! Zunächst mit einer starken Armee und einigen Katapulten nach Osten marschieren und die Türme abfackeln. Die angreifenden Gegner sollten kein Problem für Ihre Mannschaft darstellen. Von der Süd-Ost-Ecke fallen wir nordwärts ein und arbeiten uns langsam nach oben vor.





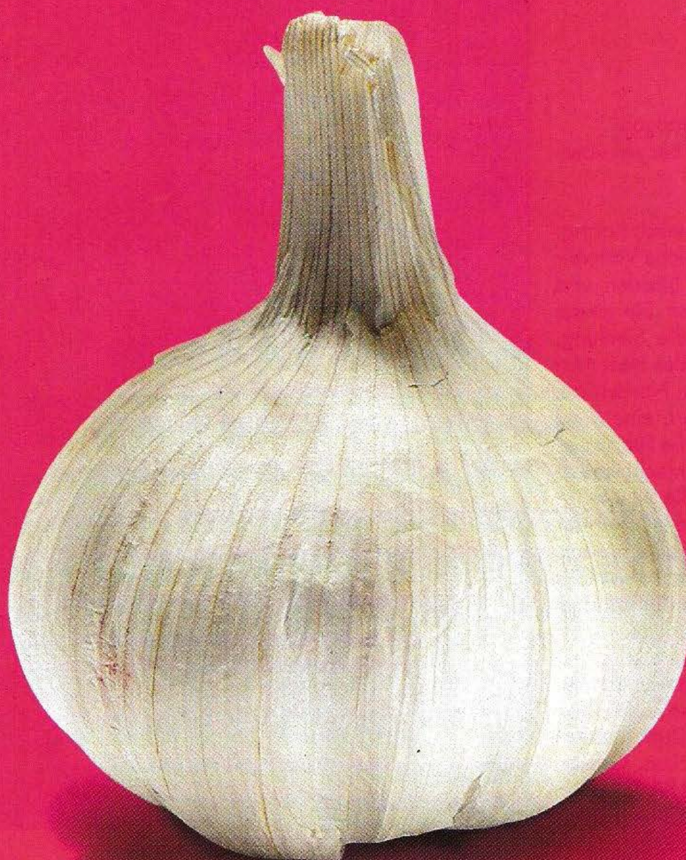


Level 3: Thunderlord und Bonechewer

Auftrag:

- Thunderlord-Clan (violett) vernichten
- Bonechewers (türkis) vernichten

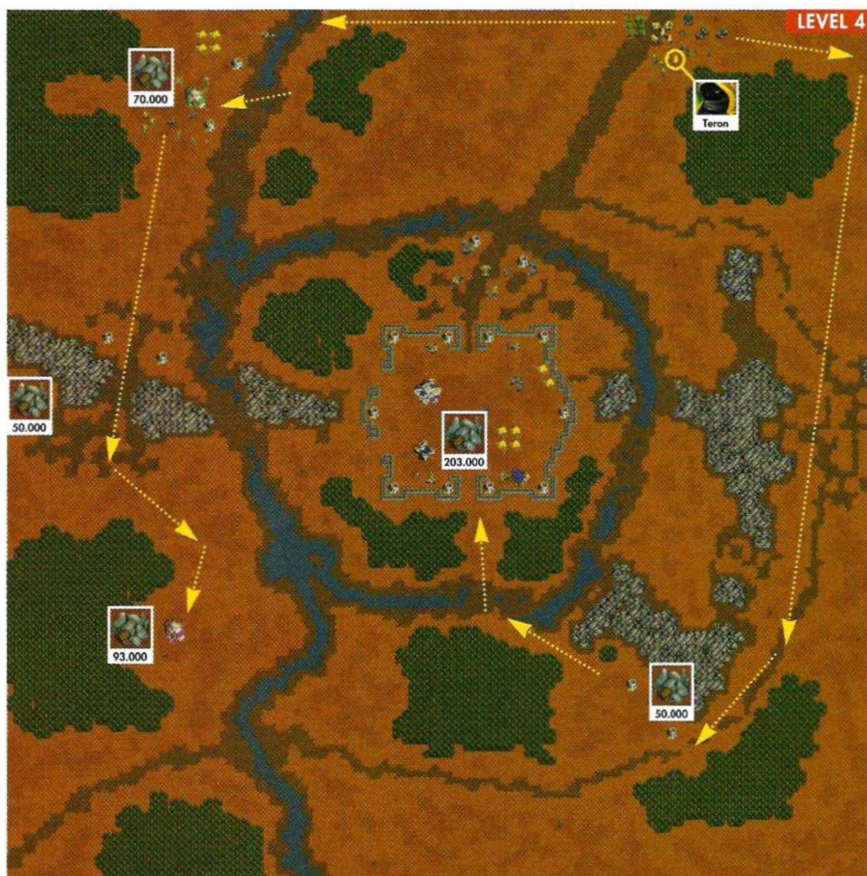
Wichtig zu Beginn: Keine Panik, auch wenn Sie von Feinden geradezu umzingelt sind. Mit folgenden Sofortmaßnahmen „überleben" Sie die ersten Minuten dieser Mission: Schnell Gold beschaffen, Bäume unten rechts abholzen lassen, Sägewerk bauen, Türme aufrüsten, Kaserne errichten und die Stadt nach Nord-Osten erweitern. Speichern Sie währenddessen ruhig öfters ab - für den Fall, daß der Gegner zu weit vordringen sollte. Erschaffen Sie sich eine erstklassige Armee, um die Angriffe von Westen und Süden erfolgreich abzuwehren; Türme sind dabei eine Selbstverständlichkeit. Wandern Sie mit einer Truppe nach Nord-Osten zur Mine, vernichten Sie die anwesenden Gegner und sichern Sie die Mine nach Westen ab, da von dort Angreifer auftauchen (später auch Arbeiter der Konkurrenz). Als nächstes Ziel werden die „Türkisen" in der süd-östlichen Ecke angegriffen, wo sich ebenfalls eine Mine befindet. Jetzt geht's mit den Streitkräften nach Süd-Westen: Überraschen Sie die Gegner in ihrem Lager und machen Sie es dem Erdboden gleich. Danach in Richtung Norden marschieren und den violetten Stamm eliminieren.



Level 4: Durchgang zur Finsternis

Auftrag:
- Menschen besiegen
- Teron muß überleben

Achtung: Der immens wichtige Zeppelin wird direkt angegriffen. Manövrieren Sie ihn ein wenig nach Osten und begeben Sie sich mit der ganzen Truppe nach Westen in seine Nähe. Wir greifen so schnell wie möglich mit unseren Katapulten die Türme der türkisen Gegner an. Die Katapulte werden vom Fußvolk möglichst gut abgeschirmt. Sobald die Türme zerstört sind, greifen wir die restlichen Gegner an. Auf diese Weise verhindern Sie, daß von Ihren Feinden zusätzliches Gold abgebaut wird. Vernichten Sie das Lager vollständig. Bauen Sie nun sofort eine eigene Stadt auf, die Sie nach Süden mit einer Reihe Türme abschirmen. Der Feind greift von Süden und Osten an, und zwar ziemlich schnell, was heißen soll: Errichten Sie genügend Türme, da Sie sonst vor allem gegen die Paladine keine Chance haben. Haben Sie die schweren Angriffe überstanden, schicken Sie einen Trupp nach Süden, zerstören die Türme, sichern die westlich gelegene Mine und greifen die violetten Gegner an. Nun mit einem Trupp Peons (bewacht von einigen Todesrittern, Trolls bzw. Grunzern) zurück zum Startpunkt und von dort aus nach Süden, wo sich eine Mine (50.000 Gold) befindet. Dort bauen wir eine kleine, aber gut befestigte Stadt. Jetzt greifen wir von unserem Hauptlager aus die „Blauen" in der Mitte an. Sollten Sie mittlerweile in Ihrem süd-östlichen Lager genügend Krieger besitzen, können Sie auch noch von Süden her die Menschen attackieren.



Level 5: Drachen von Blackrock Spire

Auftrag:
- So viele Drachen wie möglich fangen
- Den Drachenhorst hoch in den Bergen übernehmen

Der Anfang dieser Mission ist ziemlich haarig: Sie brauchen eine sehr umfangreiche Verteidigung, da Ihre Untertanen von Norden und Osten angegriffen werden. Bauen Sie einige Wachtürme und befestigen Sie die Siedlung. Sobald Sie über ein entsprechendes Heer verfügen, greifen Sie den Gegner im Norden an, der dort nur mit wenigen Kriegern eine Mine bewacht. Mit Katapulten werden die Türme eingerissen. Nach erfolgreicher Schlacht bauen wir ein Lager auf. Produzieren Sie eine möglichst große Armee, da im Osten das Lager der Menschen von mehreren Rittern bewacht wird. Der Angriff ist nicht einfach, aber notwendig. Vom zweiten Lager bei der Mine aus bereiten wir unseren Angriff gegen den Gegner in der nord-westlichen Ecke vor. In diesem Level befinden sich ungemein viele Wachtürme der Humans, die immer von einer kleinen, aber kräftigen Truppe gesichert werden. Daher sollten Sie immer sehr vorsichtig vorrücken. Greifen Sie die Stadt im Norden an, damit Sie Ruhe von den Greifs haben. Nach schweren Kämpfen im Norden und Osten ist ein großer Schritt getan. Nun geht es von beiden Seiten auf in die nord-östliche Ecke, wo sich unser Drachenhorst sowie unsere kleinen Flattermänner aufhalten. Auf dem Weg dorthin werden Sie noch in einige kleine Kämpfe verwickelt. Der Drachenhorst wird von Paladinen bewacht, die sich allerdings relativ rasch ausschalten lassen. Sobald alle Drachen von Ihnen übernommen wurden und der Drachenhorst aktiviert ist, ist die Mission abgeschlossen.



Level 6: New Stormwind

Auftrag:

- Alles zerstören
- Teron muß überleben

Auch in diesem Fall bekommen Sie bereits zu Beginn Besuche von ungebetenen Gästen. Bauen Sie deshalb an den westlichen und nord-westlichen Ausgängen eine solide Verteidigung zum Schutz vor lästigen Greifs auf. Stellen Sie außerdem genügend Todesritter bereit. Sobald Sie ein größeres Bataillon beisammen haben, dirigieren Sie Ihre Mannen durch den nördlichen Ausgang, plätten die Gegner und errichten bei der Mine ein zweites Lager. Der Gegner wird nun von Norden (über das kleine Flußbett) angreifen. Einige Türme, genügend Krieger und eine Reihe von Drachen sollten reichen, um den Gegner aufzuhalten. Nun kümmern wir uns um die Siedlung im Südwesten und entledigen uns der nervigen Greifs. Lassen Sie einigen Todesrittern Wirbelstürme auslösen. Das kleine Städtchen wird von einer kräftigen Drachenhorde niedergebrannt. Gelegentlich kommen von Norden noch einige Truppen, die wir sofort killen. Um das Lager im Nord-Westen anzugreifen, sammeln Sie zwei größere Kompanien vor den Toren dieser Stadt. Nun die Geschwindigkeit heruntersetzen, da wir von beiden Seiten - Süden UND Osten - die Stadt gleichzeitig angreifen. Die Kirche der Menschen wird von Paladinen bewacht, was noch eine letzte kleine Auseinandersetzung bedeutet.



Level 7: Die Gewässer von Azeroth

Auftrag:
- Fünf Häfen bauen
- Alle feindlichen Schiffe zerstören

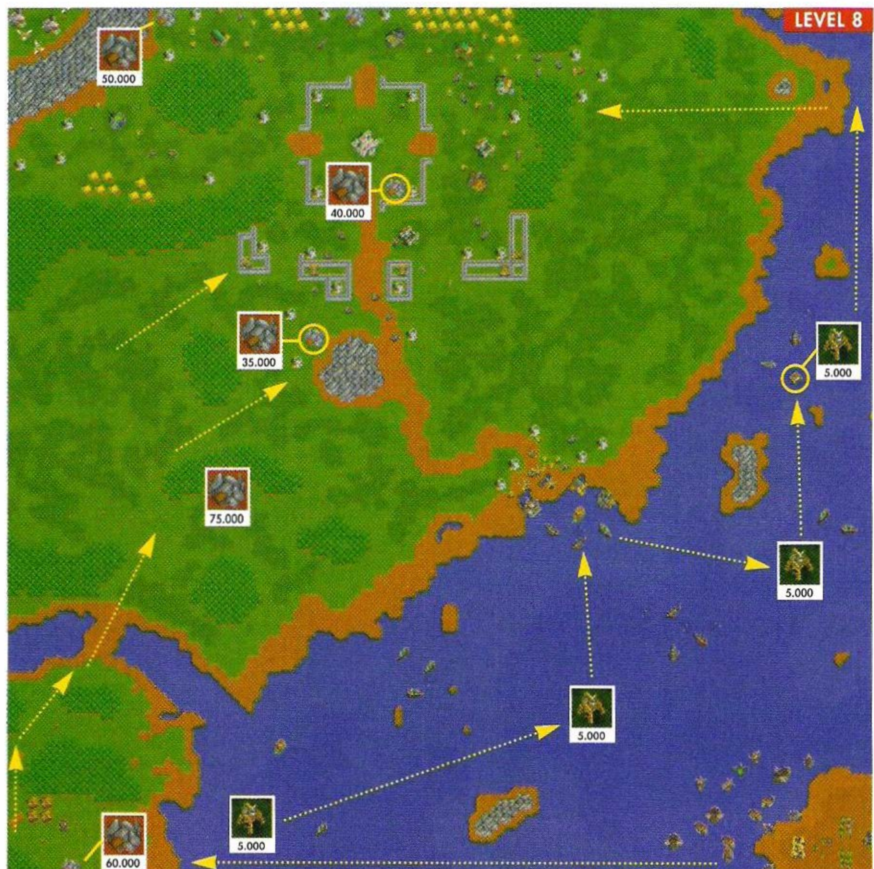
Ihnen steht bei dieser Mission nicht sehr viel Gold zur Verfügung. Seien Sie also sparsam, damit Sie später auf der kleinen Insel ein Haupthaus errichten können. Installieren Sie zunächst einige Verteidigungslinien: Zwei Türme in nördlicher Richtung (Schutz vor tieffliegenden Greifs) und eine zweite Front nach Süden (vom Wald bis ans Ufer), da der Feind im Süden sein Lager hat und Ihnen einige Besuche abstatten wird. Bauen Sie wie immer einen Wachturm und einen Hof davor. Am Ufer sollten Sie verschiedene Arten von Türmen kombinieren: die Wachtürme kümmern sich um die Greifs, die Kanonentürme versenken Schiffe. Der Ausbau des Lagers dauert hier einige Zeit. Suchen Sie sich eine günstige Ölquelle (siehe Karte), die Sie mit Drachen und Zerstörern bewachen. Ein schwieriges Unterfangen ist die Besetzung der kleinen Insel. Tip: Todesritter können vom Ufer aus Wirbelstürme auslösen, die auf der Insel wüten. Mit einer Flotte vernichten Sie die Türme, bevor Ihre Landungsboote die Truppen auf der Insel absetzen. Währenddessen werden Sie ständig von Greifs, Bodentruppen und Schiffen attackiert. Nach erfolgreicher Eroberung der Insel errichten Sie ein Haupthaus und bauen das Gold ab. Mit einer größeren Armee stürmen Sie das Lager der Menschen im Süden und zerstören es. Schneiden Sie dem Gegner frühzeitig den Öl-Nachschub ab. Vernichten Sie seine Bohrinseln und bauen Sie eigene Bohrtürme (gut sichern!). Denken Sie dabei auch an die feindlichen U-Boote - ein Fall für die Luft-Flotte. Alle feindlichen Schiffe werden versenkt und die gegnerischen Häfen niedergebrannt.



Level 8: Angriff auf Kul Tiras

Auftrag:
- Marine von Kul Tiras zerstören
- Siedlung von Kul Tiras (türkis) zerstören

Schicken Sie Ihre Flotte am südlichen Kartenrand nach Westen und versenken Sie alle gegnerischen Schiffe, damit die vollbeladenen Fähren nicht angegriffen werden. Beeilen Sie sich, da von Norden einige Schiffe und U-Boote auftauchen werden. Wir landen nun an der westlichen Küste, bauen in der Nähe der Mine (60.000) unser Haupthaus und ziehen die Kämpfer von der Küste weg, da hier feindliche Zerstörer auftauchen, die wir besser mit unseren Katapulten angreifen. Unsere Armee postieren wir etwas weiter nördlich am Flußbett, da der Feind hier entlang muß. Achten Sie vor allem auf die herumfliegenden Greifs. Sichern Sie so bald wie möglich das Flußbett mit einigen Wachtürmen (grundsätzlich am südlichen Ufer). Ist das Lager gesichert, bauen wir einen Hafen. Mit den vorhandenen Schiffen schnappen wir uns das Ölfeld. Habt Sie einige Schiffe zur freien Verfügung, schicken Sie diese in Richtung Kartenmitte, wo sich weitere Ölfelder befinden und der Feind einen Bohrturm hat. Mit einer schlagkräftigen Truppe geht es auf nach Norden: Dort finden wir eine Mine (75.000 Gold), die wir in östlicher und westlicher Richtung mit Türmen sichern. Wir installieren einen Außenposten, der aus einem Haupthaus, einer Kaserne und einem Tempel der Todesritter bestehen sollte. In dieser Siedlung entsteht rasch eine mächtige Armee. Die Flotte greift den feindlichen Hafen an und macht alles nieder. Den Feind auszuhungern bringt hier nichts, da dieser auf stattliche 330.000 Goldstücke zurückgreifen kann. Wir bestücken unsere Fähre mit einer kräftigen Armee und fahren nach Nord-Osten, wo wir unsere Truppe an der westlichen Küste landen lassen. Wir werden versuchen, den Gegner von der Flanke anzugrei-



fen, da der gen Süden stärker gesichert ist. An seiner östlichen Flanke stehen nur drei Türme und eine kleine Truppe, die sich leicht wegputzen läßt. Weiter nach Westen und alles niedermachen. Zusätzlich können Sie von Süden her eine zweite Angriffswelle starten.

Level 9: Das Grab des Sargeras

Auftrag:

■ Den Dämonen besiegen, der das Juwelenzepter hält

In Level 9 sollten Sie sehr vorsichtig vorgehen, da Sie am Ende möglichst viele Kämpfer brauchen, aber keine zusätzlichen Einheiten erschaffen können. Sie entdecken zwar Verbündete, aber die Anzahl Ihrer Infanteristen ist äußerst knapp kalkuliert. Achten Sie besonders auf den Todesritter, der unter gar keinen Umständen ums Leben kommen darf - häufiges Abspeichern ist also unumgänglich. Wir begeben uns gen Osten und killen die Skeletons. Im Dorf, welches wir finden, halten sich zwei Soldaten, ein Ritter und vier Skeletons auf. Sobald wir die ersten Höfe sichten, geht es nach Norden, um von dort nach Süden vorzudringen. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, daß die Skeletons im Süden nicht direkt auf uns aufmerksam werden. Nach dem Kampf bauen wir eine Fähre und fahren in nordöstlicher Richtung zur besetzten Insel. Lassen Sie den Magier ruhig die Fähre angreifen, da Sie sofort nach seinem zweiten Angriff die Insel erobern und alle feindlichen Kreaturen töten. Setzen Sie für diesen Zweck die Geschwindigkeit nach unten, um Ihren Todesritter gezielter einsetzen zu können. Nach dem Kampf lernt der Todesritter zwei Zaubersprüche, ohne die der Level nicht erfolgreich beendet werden kann. Nun schippern wir nach Norden an der östlichen Küste entlang und landen möglichst weit oben. Ein Oger wetzt nach Süden, aktiviert die Verbündeten und erhöht zweimal die Axtstärke. Nun mit der Fähre alle Kämpfer an die nord-westliche Küste verladen. Mit dem Todesritter killen wir die zwei Bogenschützen, lassen auf die Skeletons einen kurzen Feuerregen nieder und brennen den Turm ab. Nun noch die zwei Bogenschützen im Süden killen. Sobald unser Oger die Verbündeten aktiviert hat, mit allen sofort nach Osten rennen, da der westliche Turm feuert. Nun wird es heftig (auf jeden Fall abspeichern): Mit der Truppe müssen Sie an der etwas südlicher gelegenen Küste landen, die aber bewacht wird. Das läßt sich nur schaffen, wenn ALLE Kämpfer am Strand eingetroffen sind. Sehr wichtig: Lassen Sie unbedingt Ihren Todesritter zunächst noch an der nördlichen Küste zurück. Landen Sie mit sechs Grunzern zuerst an der nördlichsten Ecke der Küste. Bewegen Sie sich auf keinen Fall nach Westen! Holen Sie nun die Axtwerfer nach und plazieren Sie sie direkt unter den Grunzern. Nun die restlichen Kämpfer noch ein Stück darunter gestellt, so daß diese von Norden nach Süden eine Reihe bilden. Setzen Sie jetzt den Todesritter in die Fähre und warten Sie VOR der Küste, da der Paladin zuerst den Todesritter angreifen würde. Lassen Sie einen Kämpfer kurz nach Westen vorstoßen, und schon kommen die Gegner angerannt. Ein kurzer Schlagabtausch sollte ausreichen; fliehende Gegner dürfen auf keinen Fall verfolgt werden, da Ihre Mannen sonst in den Schußbereich des Turmes kommen. Ist der Paladin erledigt, schnell den Todesritter an Land bringen und sich eine kleine Armee von Untaten erschaffen. Den Turm abfackeln und nördlich nach Westen marschieren, um die Skeletons zu vernichten. Danach vorsichtig nach Süden, die Skeletons ebenfalls töten und den Todesritter die Soldaten angreifen lassen, welche sofort zum Angriff übergehen werden. Diese drei Geschöpfe sollten aber kein Problem sein. Fackeln Sie nun die beiden Türme ab und aktivieren Sie die Schmiede sowie das Katapult, was sehr wichtig ist. Erhöhen Sie unbedingt Schildstärke und die Kampfkraft. 2.050 Gold-Einheiten sollten noch zur Verfügung stehen. Es gilt nun abzuwägen, ob die Kampf- oder die Katapultkraft erhöht wird. Die Erhöhung der Kampfkraft lohnt sich nur, wenn Ihnen mindestens sechs Grunzer und ein Oger gehören; ansonsten verbessert man vorzugsweise die Katapultstärke. Prinzipiell sollten Sie zu diesem Zeitpunkt mindestens sechs Grunzer, einen Oger, einen Todesritter, sieben Trolle und das Katapult befehligen, ansonsten wird es verdammt schwer. Sammeln Sie Ihre Truppe an dem kleinen runden Felsen und stellen Sie die Kämpfer in einer Reihe auf. Den Todesritter halten Sie schön zurück, da hier wieder ein tödlicher Paladin lauert. Schicken Sie nun wieder den Oger kurz nach Westen, bis er auf Feinde trifft. Sofort den Rückzug antreten und die Feinde in die aufgestellte Falle laufen lassen. Nach diesem Kampf vorsichtig gen Westen laufen und die Skeletons killen. Im Süden befin-

den sich einige Feinde in einem Canyon, die wir wieder mit unserem Todesritter angreifen. Sobald sie herauskommen, laufen sie Ihrer Mannschaft in die Arme. Versuchen Sie, zuerst den Magier auszuschalten. Nach dieser kleinen Schlacht geht es gen Norden, wo die Türme und die Ballista abgefackelt werden. Halten Sie Ihren Todesritter ab jetzt im Hintergrund, da es nur so vor Paladinen wimmelt. Nachdem die vier Bogenschützen und der Paladin erledigt wurden, setzen Sie Ihre Tour nach Norden hin fort. Vorsicht: Von links greift ein Magier an, von rechts zwei Bogenschützen. Nicht zu weit nach Norden bewegen, da sonst die Paladine sofort angreifen. Nun die Axtwerfer in die zweite Reihe einer Verteidigungslinie stellen, einen Krieger nach oben schicken, die Paladine anlocken und niedermachen. Sind diese drei Gegner erledigt, können Sie Ihren Todesritter von Süden her anreiten lassen. Mit ihm und den Axtwerfern greifen wir den Dämon an, die restlichen Kämpfer nehmen sich der Skeletons an und das Katapult zerstört den Tempel.



Level 10: Alterac

Auftrag:
- Feindliche Siedlungen zerstören
- Magier aus Alterac retten und zum Leuchtkreis führen

Zuerst die Waffen- und Schildstärke erhöhen. Wir kämpfen uns mit der Truppe nördlich bis zur Mine durch und richten dort unser zweites Lager ein. Nach Osten wird mit fünf Türmen der Durchgang gesichert, um die ankommenden roten Feinde aufzuhalten. Es gibt in diesem Level sechs Minen, auf die Sie allesamt zugreifen können. Auf keinen Fall herumtrödeln, sondern zügig das Lager aufbauen und die Drachen das Gelände in der Nähe des Startpunktes erkunden lassen. Sie werden feststellen, daß sich drei kleine Truppen in der Nähe befinden, die Sie sofort mit Ihren Drachen angreifen. Das werden die Jungs zwar nicht lange überleben, aber die gegnerischen Truppen werden so sehr geschwächt, daß Ihre Ritter es beim nachfolgenden Angriff etwas leichter haben. Die Drachen sind in diesem Level nicht so bedeutend. Ihr Magier befindet sich in der Süd-Ost-Ecke des Levels, was von Ihnen ja eingesehen werden kann. Mit dem dort befindlichen Flieger klären Sie die gesamte Karte auf. In der Zwischenzeit sichern Sie Ihr Lager gen Süden mit vielen Türmen ab, da die weißen Humans hier angreifen werden. Stellen Sie zu jeder Mine eine kleine Verteidigungsanlage, so daß der Gegner später nicht auf die Minen zurückgreifen kann. Sind alle drei Minen im mittleren Bereich des Levels gesichert? Gut, nun nur noch die im Süden befindliche Mine nach Westen hin absichern. Konstruieren Sie nördlich des weißen Lagers eine Verteidigungslinie mit etlichen Türmen und einer Kaserne sowie einem Tempel. Stellen Sie eine Streitmacht zusammen! Haben die „Weißen" keinen Zugriff auf das Gold mehr, werden ihre Angriffe schwächer, und Sie können zum Gegenangriff übergehen. Fackeln Sie das Lager der weißen Humans ab. Danach marschieren die Herrschaften gen Osten bis zum Fluß, wo ein Hafen gebaut wird. Errichten Sie einen Bohrturm und geben Sie eine Fähre in Auftrag. Ihre Todesritter und einige Katapulte sollten gleichzeitig die Zerstörer vernichten, welche sich etwas weiter in nördlicher Richtung aufhalten. Setzen Sie nun mit der Fähre ein robustes Team ab, killen Sie die wenigen Gegner und aktivieren Sie die Türme, die Ritter sowie den Magier. Bringen Sie letzteren zurück zum Ausgangspunkt. Die letzte Schlacht steht bevor: Ziehen Sie die Armee im Nord-Osten zusammen und greifen Sie das feindliche rote Lager der Menschen an. Da der Gegner viele Paladine hat, ist es besser, hier in erster Linie mit Katapulten zu arbeiten, als sich auf seine Todesritter zu verlassen.





Level 11: Das Auge von Dalaran

Auftrag:
- Alle Magiertürme zerstören
- Dalaran (violett) gänzlich zerstören

Sofort nach dem Start die Geschwindigkeit nach unten setzen! Die Zerstörer nehmen die Greifs unter Beschuß, die Kampfpötte widmen sich den gegnerischen Schiffen. Der Todesritter kümmert sich ebenfalls um den Greif, die Katapulte greifen hingegen die Schiffe an und Ihre Drachen stürzen sich auf die Schlachtschiffe. Nach diesem Gefecht greift Ihre Flotte den Bohrturm im Norden an. Danach weiter nach Norden und den Wachturm mit den Schiffen abfackeln, damit die Drachen gefahrlos den Kanonenturm im Norden vernichten können. Ist das nördliche Ufer gesichert, kann man das Heer dort landen lassen. Die Schiffe und Drachen gehen weiter gegen die Türme vor. Achtung: Gelegentlich tauchen noch einige Greifs auf. Die Katapulte unterstützen die Schiffe bei der Arbeit. Ist das ganze nördliche Ufer gesichert, stellen Sie die Katapulte an den östlichen Waldrand oberhalb des Bauernhofes. Sie sehen nun im Nord-Osten einen Greifenhorst, den unsere Katapulte sofort unter Beschuß nehmen. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten. Entweder stoßen Sie mit Ihrer Armee nach Süd-Osten vor und begeben sich danach gen Norden zur Mine. Oder Sie bauen im Norden ein Sägewerk, lassen die Peons den Wald in östlicher Richtung abholzen und errichten bereits einige Bauernhöfe. Die Randalier-Kobolde schicken Sie mit Sprengauftrag nach Süd-Osten, wo sie sich

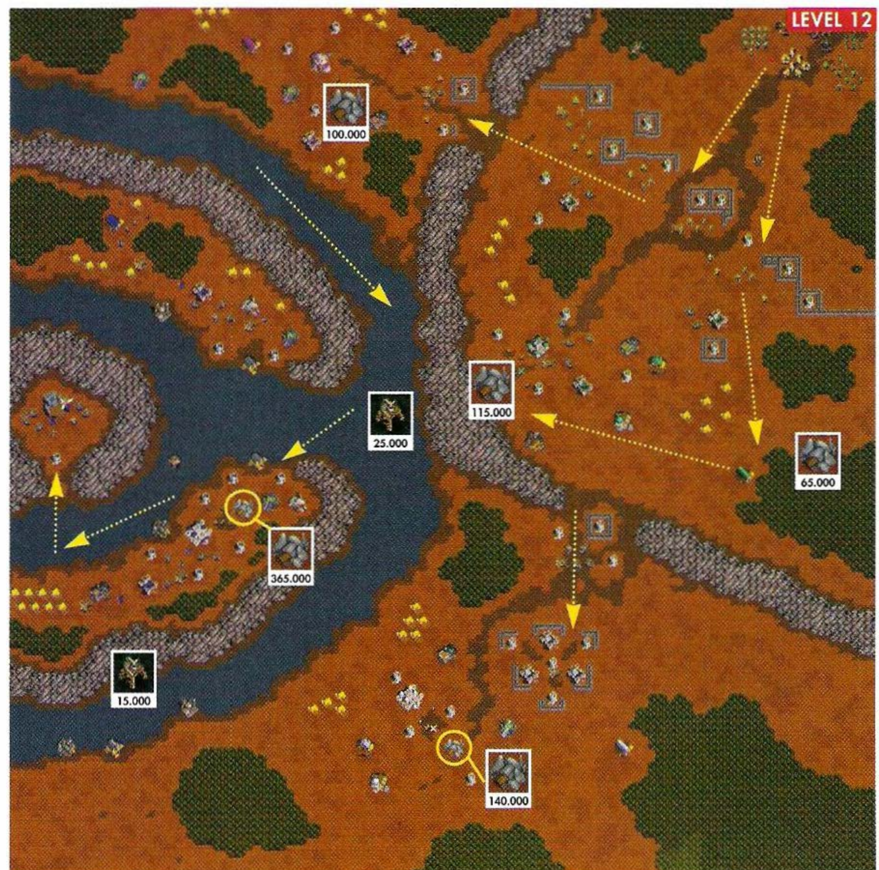
auf die Gegner am Schloß stürzen. Sind diese vernichtet, schicken Sie die Armee in diese Richtung, wo sie die Kaserne abreißen. Jetzt sofort nach Norden in Richtung Mine. Haben Ihre Peons beim Wald eine Schneise nach Osten geschlagen? Wenn nein, dann schicken Sie sie der Truppe hinterher, damit sie unterhalb der Mine einige Türme errichten. Diese dienen zum Schutz vor einer größeren Ansammlung von Paladinen, die bald angreifen wird. Ihr Todesritter ist eine exzellente Waffe gegen die Greifs. Er sollte sich unterhalb der Mine aufhalten, da der Angriff meistens von Osten aus erfolgt. Bauen Sie nun Ihr Lager auf. Sie können auch an der Küste weiter bauen, sollten sich aber mit einigen Türmen gegen die Greifs absichern. Während Sie sich gegen die ständigen Attacken der violetten und weißen Humans verteidigen, kämpfen Sie sich mit einer Streitkraft nach Süden vor. Mit mehreren, durch Infanteristen gesicherten Katapulten sollte es kein Problem sein, die Siedlung der „weißen" Humans zu zerstören. Die gegnerischen Gebäude und Türme an der Küste lassen Sie von Katapulten beschießen. An der Küste entlang dringen wir nach Süden vor. Unten angekommen, geht es noch Osten weiter. Mit den Paladinen dürften die Todesritter keine Probleme haben. Im Süden - umgeben von Wald - liegt ein Greifenhorst, den wir abfackeln. Von Norden und von Süden nähern Sie sich den vier Türmen des Gegners und vernichten diese. Nun weiter nach Süd-Osten, wo sich das Lager der violetten Menschen befindet. Dieses wird vollständig ausgelöscht (Bauernhöfe nicht vergessen!). Nach dieser Schlacht führen wir unsere Truppen gen Norden zur letzten Auseinandersetzung. In der Zwischenzeit haben die Peons die Mine im Süden geplündert und ein Haupthaus hingestellt. Wir rüsten auf und lassen einige Todesritter am östlichen Kartenrand nach Norden vorstoßen, wo sie an der Mauer plaziert werden und den Gegner angreifen. Der Rest der Armee attackiert nun von der Mitte her das Lager. Der Auftrag ist erfüllt, wenn Sie alle Gebäude des violetten Gegners und die Türme der Magier zerstört haben.

Level 12: Das Dunkle Portal

Auftrag:
- Dunkles Portal einnehmen
- Alle Menschen besiegen

Zuerst errichten Sie ein Sägewerk und eine Schmiede am Startpunkt in der nord-östlichen Ecke. Da es hier auf Schnelligkeit ankommt, unterstützen alle Peons die Aufbauarbeiten (Peons anklicken und dann das im Aufbau befindliche Gebäude). Sobald die Gebäude stehen, werden Katapultangriffskraft, Schildstärke sowie Angriffsstärke der Trolle und Grunzer erhöht. Unsere Arbeiter errichten nach Osten hin etwa drei bis vier Wachtürme. Achten Sie darauf, daß Ihnen 1.200 Gold-Einheiten für den Bau des Haupthauses verbleiben. Sind Ihre Kämpfer gestärkt? Ok, auf in den Kampf. Wenn die Katapulte die in der Nähe befindlichen Türme attackieren, wird sofort der Gegner auftauchen. Ihre Axtwerfer, Oger und die beiden Todesritter sollten die Angreifer abfangen können. Verfolgen Sie auf keinen Fall den Gegner, da Ihre Untertanen sonst unnötigerweise von den Türmen beschossen werden. Kämpfen Sie sich statt dessen nach Süd-Osten durch. Stellen Sie einige Grunzer und Oger als Verteidigung bei Ihren Türmen ab, da der Gegner später von Westen her angreifen wird. Sind alle Türme vernichtet, bringen wir unsere Peons mit Begleitschutz zur Mine im Süd-Osten. Errichten Sie dort ein Haupthaus, bauen Sie schnell Gold ab und plazieren Sie am Waldrand nach Westen hin einige Wachtürme, da hier ständig Greife Flugstunden nehmen. Einen Peon hinterlassen Sie bei der Schmiede und am Sägewerk. Sobald Sie genügend Gold besitzen, errichtet der Peon eine Reihe von Höfen entlang der Türme. Da Ihr Rivale hier später mit großen Kampfverbänden und vielen Ballistas auftauchen wird, sollten Sie mindestens (!) vier Wach- und drei Kanonentürme sowie eine Kaserne bauen. Weil sich in der Mine nicht sehr viel Gold befindet, müssen wir die Mine des Feindes erobern. Entscheiden Sie sich für die westliche Mine in der Nähe der „Türkisen". Da der Gegner viele Truppen in seinem Lager hat, ist dieser Angriff nicht unbedingt ein Kinderspiel. Bauen Sie bei der Mine zwei weitere Kasernen und erschaffen Sie ein starkes Heer. Zuerst vernichten die Katapulte die Bauernhöfe, dann die Türme und die angreifenden Feinde. Sie können alternativ mit den Randalier-Zwergen die Türme angreifen. Vernichten Sie die Burg und sichern Sie die Mine ab. Von Westen kommen Greife geflogen - Wachtürme sind also unentbehrlich. Errichten Sie ein Haupthaus, bauen Sie das Gold ab, verstärken Sie die Truppen und greifen Sie den Gegner im Süden an. Das Timing ist hier extrem wichtig: Einerseits sollten Sie so schnell wie möglich attackieren, andererseits lohnt sich eine Offensive erst an, wenn Ihnen eine ausreichend gewappnete Mannschaft zur Verfügung steht. Die Todesritter nehmen sich der Türme an, ziehen sich vor den Angreifern zurück und lassen diese in die bereitstehende Armee laufen. Erobern Sie das Lager der „Weißen", sichern Sie sich die Mine, bauen Sie am Fluß einige Wachtürme und besorgen Sie sich das Gold. Die verbleibenden türkisen Humans werden restlos vernichtet. Versammeln Sie Ihre Truppen am nord-westlichen Durchgang. Nachdem Sie einige Türme montiert haben, wagen Sie einen kurzen Vorstoß. Wenn Sie die Gegner herausgelockt haben, werden diese getötet und zum Gegenangriff übergegangen. Stellen Sie genügend Katapulte zur Verfügung. Setzen Sie Ihre Helden (z. B. DEATHWING) gegen die Kanonentürme ein, während die Katapulte die Wachtürme niederbrennen. Ihre beiden Todesritter, die Sie von Anfang an besitzen, sind eine wirkungsvolle Waffe gegen die Greifs, sollten aber ausreichend geschützt werden. Diese Todesritter greifen nun unten am Fluß das gegenüberliegende Ufer mit Wirbelstürmen an. Entweder im Süden oder im Norden errichten Sie nun einen Hafen und lassen die Todesritter den feindlichen Bohrturm in der Mitte der Karte vernichten. Der Gegner schickt nun ständig Schiffe, die Sie möglichst schnell versenken sollten. Versuchen Sie, mit einer Föhre auf der südlichen Insel zu landen. Setzen Sie auch Drachen ein, die zuvor die Türme vernichten. Sind Sie ersteinmal auf der Insel, haben Sie das Schlimmste hinter sich. Zerstören Sie alle Gebäude und setzen Sie die Todesritter auf den Turm beim Dunklen Portal an. Beseitigen Sie vor der Landung die wenigen, dort befindlichen Gegner. Die Todesritter sind es auch, die von der südlichen Insel aus die nördliche Insel angreifen und dort alle Kreaturen vernichten.

Text: Christian Gottschow
Mega-Screenshots: Blizzard / Florian Müller
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder



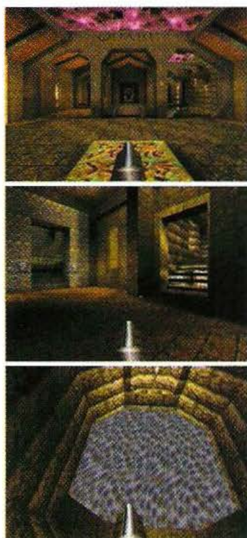
Geheimnisse der 1. Episode

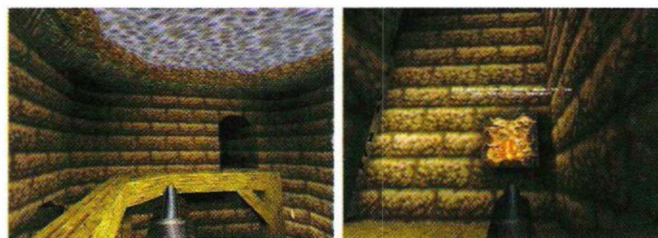
Quake

Für das Vorzeigespiel im Sektor Action haben wir für Sie natürlich schon alle Geheimnisse der ersten Epsiode und ein paar hilfreiche Cheat-Codes ausfindig gemacht.

Nightmare Modus

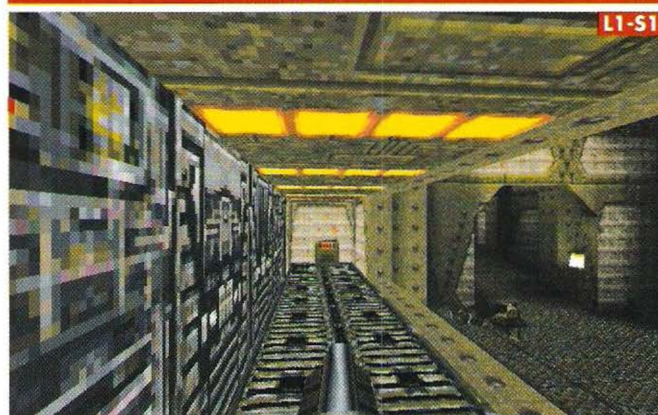
Schon beim Start hat id Software ein nicht ganz leicht zu findendes Geheimnis eingebaut. Alte Hasen des Genres werden von dem fast unmenschlich schweren „Nightmare"-Modus wissen, der in Quake wie folgt gefunden werden kann: Laufen Sie durch einen beliebigen Durchgang, mit dem Sie sonst den Schwierigkeitsgrad definieren, und lassen Sie sich in die Levelauswahl beamen. Von hier aus nehmen Sie die Treppe, die zu einem kleinen Teich führt. Tauchen Sie nun ganz vorsichtig am Rand des Pools ins Wasser ein, und schwimmen Sie durch Drücken der Rückwärtstaste in eine kleine Vertiefung unter dem Eingangsweg. Sinken Sie tiefer, fallen Sie automatisch auf einen Holzbalken, der normalerweise nicht erreichbar ist.





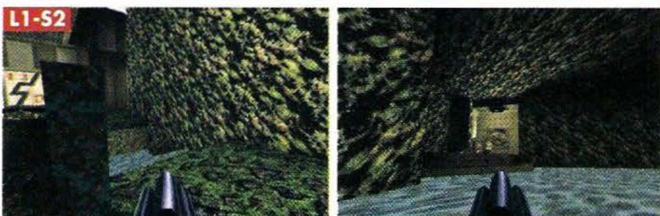
Laufen Sie den Steg entlang und durch die am anderen Ende sichtbare Öffnung in der Wand. Kurz bevor Sie durch das schon in einem gefährlichen Lavaton leuchtende Beamfeld treten, können Sie mit einem Schuß auf den Totenkopfring an der Wand einen Rätselspruch sichtbar machen, der auf das größte Geheimnis in Quake hinweist.

LEVEL 1



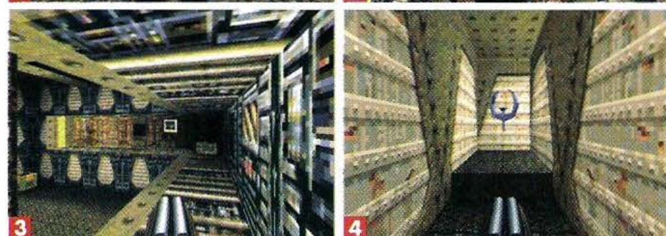
Gleich neben dem Startpunkt liegt eine Kiste mit Munition verborgen.

LEVEL 1



Um 100 Punkte Extralebensenergie zu ergattern, springen Sie einfach in das Wasser unter der Brücke und folgen dem Flußverlauf bis zur Insel.



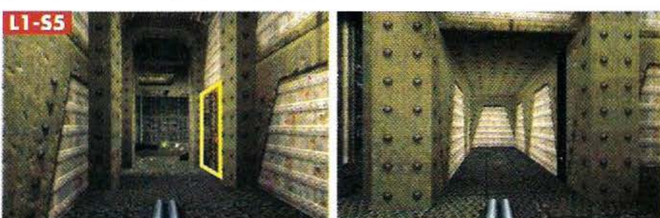


Die begehrte Quad-Damage bekommen Sie, wenn Sie erst den Monitor in der Säule unter Beschuß nehmen und dann den zweiten an der Wand.





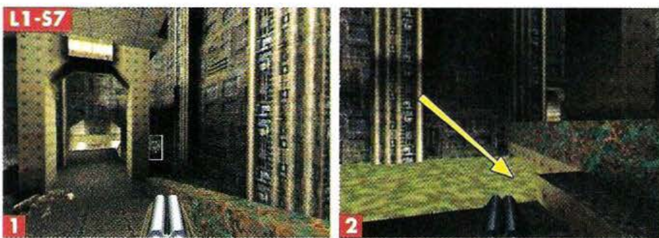
Die doppelläufige Flinte erlangen Sie auf folgende Art: schließen Sie mit dem Schalter die Brücke über dem Säurebad. Laufen Sie nun bis zur Mitte der Brücke und schießen Sie auf den Schalter links. Die daraufhin geöffnete Geheimtür enthält die durchschlagskräftige Waffe.



Auf dem Weg nach unten kann rechts noch ein Geheimgang geöffnet werden. Diese Abkürzung führt ebenfalls zur Quad-Damage.



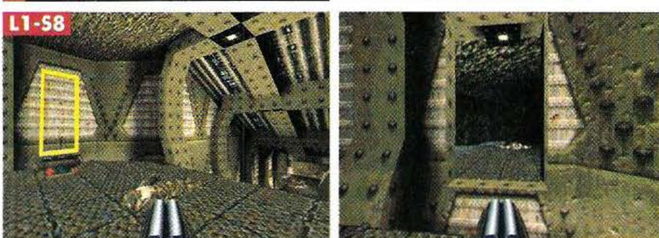
Haben Sie den aus der Dunkelheit herausschießenden Bösewicht erwischt, können Sie durch eine schwer zu erkennende Treppe sein Versteck betreten.







Mit dem hinter dem Pfeiler verborgenen Biosuit steigen Sie nach einer 180°-Drehung in die ätzende Brühe und schwimmen den unterirdisch verlaufenden Kanal entlang. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine Öffnung, hinter der Sie eine Rüstung und andere nützliche Sachen finden.



Eigentlich kein richtiges Geheimnis - im Deathmatch jedoch von Vorteil - kurz vor Ende des Levels ist rechts eine Geheimtür versteckt.

LEVEL 2



Gleich zu Beginn des Levels springen Sie ins Wasser. Auf der rechten Seite befindet sich nun eine Wand, die sich aufschießen läßt.

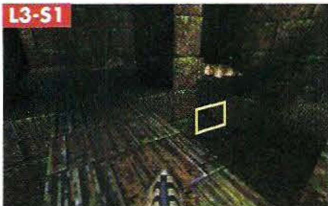


Ein Schuß auf das Zeichen öffnet den tieferliegenden Durchgang.



Laufen Sie gegen den auffälligen Stein, so wird rechts eine Tür sichtbar.

LEVEL 3



Ein Schuß auf die unter dem Oger liegende Wand erschließt ein weiteres Secret.



Schwer zu finden, der Unsichtbarkeitsring: tauchen Sie an der markierten Stelle.





3

Sie haben sich auch schon gewundert, wie wohl die lästigen Oger auf die Plattformen in schwindelnder Höhe gekommen sind? Ein Schuß auf die Wand hinter der gelben Rüstung offenbart ein Beamfeld, das Sie direkt auf die Holzplattformen bringt. Hier warten ein paar nützliche Dinge...

LEVEL 4

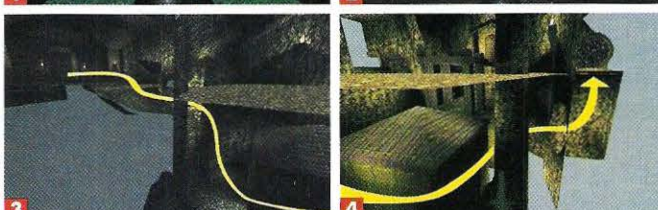




Im linken Bild müssen die beiden Knöpfe unter Beschuß genommen werden. Rechts liegt unterwasser ein geheimer Eingang verborgen.



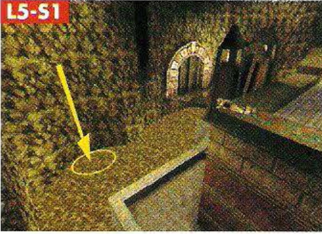


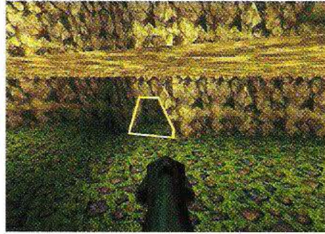


Um in einen versteckten Level zu gelangen, müssen Sie alle Bodenplatten ablaufen und die beiden Knöpfe über den Säurebecken drücken. Dann tauchen Sie erneut in den großen See hinab, um an der markierten Stelle das Beamtor zu betreten.



LEVEL 5





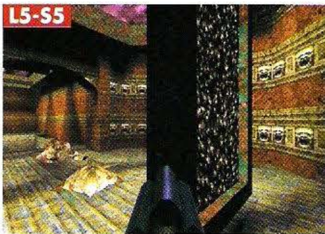
Am Anfang dieses Levels sollten Sie wieder einmal ins Wasser abtauchen, an der markierten Stelle befindet sich ein geheimer Eingang.





Das zweite Secret in diesem Level (linkes Bild) können Sie nur durch geschicktes Springen erreichen. Das dritte Secret befindet sich ganz knapp nach dem langen (sehr langen) Aufzug. Wenn Sie sich dort in die Grube fallen lassen, gelangen Sie in diesen Raum (rechts). Auf die Wand schießen.





Im linken Bild sehen Sie das vierte Secret des fünften Levels. Springen Sie einfach gegen den Kerzenhalter, um die Tür im hinteren Teil des Raums zu öffnen. Beamfelder lassen sich auch von der anderen Seite durchschreiten. In diesem Beispiel (rechtes Bild), warten viele schöne Gegenstände auf Sie...

LEVEL 6



Schießen Sie auf den Knopf unter der Fackel. Die scheinbar nach obenführende Treppe zu Ihrer Linken klappt daraufhin nach unten weg und gibt einen Zugang frei, der unter der eigentlich ins Nichts führenden Tür liegt. Betreten Sie diesen und lesen Sie bei Secret 3 weiter.







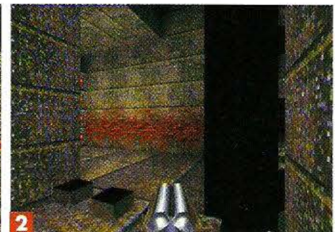
Laufen Sie den Gang entlang und an der Kreuzung geradeaus, bis Sie an der Wand angelangt sind. Drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach oben. Das dort sichtbare Quake-Symbol beschießen Sie und fahren mit dem darauf hin erscheinenden Aufzug nach oben. Dort wartet ein Quad-Damage.





Im Geheimraum von Secret1 warten Sie, bis die Treppen wieder hochklappen.







Um zu dem geheimen Beamfeld hinter der grausamen Falle zu gelangen, müssen Sie dieser einmal entronnen sein. Kehren Sie danach wieder zu ihr zurück, ist es möglich, der Spickerwand auszuweichen und hinter dieselbe zu gelangen. Dort wartet ein Beamfeld auf Sie...

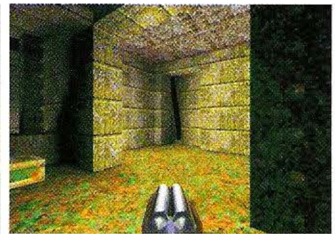
LEVEL 8





Schnappen Sie sich den Ring of Protection und schwimmen Sie durch die Lava.





Nahe dem Ausgangsbeamtor des Geheimlevels liegt noch eine Tür verborgen.

Geheime Codes

Wieder einmal sind geheime Tastencodes ins Spiel integriert worden. Diese müssen über die in Quake enthaltene Konsole eingegeben werden. Aufrufen können Sie diese entweder mit der unter der „ESC"-Taste liegenden „^"-Taste oder über das Menü Optionen => Konsole.

CODE	WIRKUNG
NOTARGET	Sie werden für die Monster unsichtbar.
GOD	Sie werden unverwundbar.
IMPULSE 9	Sie bekommen alle Waffen - voll aufgeladen!
NOCLIP	Mit diesem Code schalten Sie die Kollisionsabfrage aus. Die Tasten „D" und „C" variieren Ihre Höhe.
FLY	Die selben Möglichkeiten wie bei NOCLIP, nur daß die Kollisionsabfrage aktiv bleibt.
KILL	Sollten Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, beendet dieser Befehl Ihr Spielerdasein.
IMPULSE 11	Sie bekommen die Runen - eine für jede Anwendung.
IMPULSE 255	Sie aktivieren den Quad-Damage-Modus

Erste Hilfe und Tips für Einsteiger

Afterlife

Damit Ihr kleines Paradies nicht bereits in der Anfangsphase Defizite einfährt, hier die wichtigsten Grundlagen.

- Himmel und Hölle sollten anfangs möglichst klein und überschaubar gehalten werden. Zuerst Zonen optimieren, dann expandieren.
- Errichten Sie niemals mehr Straßen als unbedingt erforderlich. Gleiches gilt für Portale, Topien, Trainings-Center usw!
- Bauen Sie immer nur so viele „Fates", wie Sie überblicken und bequem ausbalancieren können. Optimal eingestellte Gebäude werden rasch größer, so daß sich die Zahl der zu kontrollierenden Strukturen allmählich reduziert. Kontrollieren Sie über einen längeren Zeitraum hinweg die „Balance"-Anzeige und justieren Sie auf jeden Fall manuell.
- Lassen Sie Platz zum Ausbau einer Region: Beginnen Sie mit jeweils einer 2x2-, 3x3- und 3x4-Zone für jede Farbe. In der Hölle können Sie einzelne Farben auf 6x6-Areale konzentrieren.

Mit diesem „Grund-Layout" können Sie sich eine gute Ausgangs-Situation für „optimale" Himmel und Höllen erschaffen.

- Verzichten Sie auf Banken und die dazugehörige Kreditaufnahme.
- Keine Panik, wenn Ihr Budget bei Schwierigkeitsstufe „Easy" von 10 Mio. Himmelspfennigen auf 2 Mio. oder noch weniger absinkt. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich in der Nähe der Gewinnschwelle befinden.
- Karma-Stationen müssen per Schiene mit einem Karma-Portal verbunden werden; auch hier ist auf eine große Entfernung zu den Zonen achten.

Trouble-Shooting

Aria und Jasper beschweren sich über „Schwingungen" („vibes")
Himmels-/Höllen-Pforte sollten im größtmöglichen Abstand zu Zonen plaziert werden. Idealerweise befinden sich Karma-Stationen direkt neben den Portalen, um die negativen Schwingungen zu „bündeln". Äußerst effektiv sind auch die „Gifts", die Ihnen bei bestimmten Einwohnerzahlen (z. B. 500.000 Seelen) kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Stellen Sie mit der Übersichtskarte fest, wo sich ungünstige Schwingungen (rot) konzentrieren und entlasten Sie diese Gegend durch das Aufstellen eines „Gifts". Topien postieren Sie grundsätzlich in der Mitte eines Wohngebiets.

Günstige Schwingungen:
- Topien ■ Ausbildungs-Zentren („Training Centers")
- Größere Gebäude, die gut ausbalanciert sind ■ „Gifts"

Ungünstige Schwingungen:
- Siphons ■ Portale ■ Karma-Stationen ■ Karma-Strecken
- Kleine und mittlere Gebäude, die schlecht ausbalanciert sind

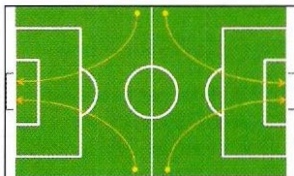
Wie baue ich „good roads" bzw. „bad roads"?
Himmel: Kurze, gerade Straßen, kompakte Anordnung der Zonen.
Hölle: Lange, verschlungene Straßen, Zonen über das Gelände verstreuen.

Petra Maueröder ■

FIFA Soccer 96

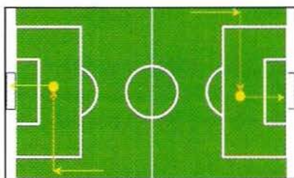
Grundsätzlich sollte man immer aus der Sicht 1 (Fernsehkamera) spielen, da diese die größte Übersicht garantiert. Die Aufstellung, mit der sich die folgenden Tips am besten ausführen lassen, ist 4-3-3 zusammen mit der Taktik „Weitschuß" oder „Angriff".

DAS ZARAGOZA-TOR



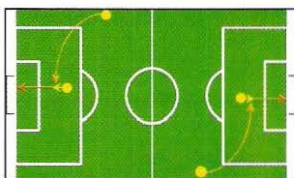
Um ein solches Tor zu erzielen, muß man einen seiner Mittelfeldspieler zu einem der gelben Punkte (siehe Skizze) bewegen und einen diagonalen Paß Richtung gegnerisches Tor schlagen. Während sich der Ball im Flug befindet, muß man ihn mittels „Banane" zum gewünschten Ziel (immer noch das Tor) steuern. Je nach Stärke des Torhüters wird nun die Bombe einschlagen - im schlimmsten Fall muß man mit dem Mittelstürmer abstauben. Diese Technik funktioniert auch bei Freistößen.

DIE LEHRBUCH-FLANKE



Ein Flügelspieler bricht über seine Seite in Richtung Eckfahne durch und gibt etwa auf Höhe des Elfmeterpunkts eine hohe Flanke zum mitgelaufenen Mittelstürmer. Den Mittelstürmer nun aber nicht anwählen, sondern nur den Schußknopf drücken und „links" oder „rechts" als Richtung angeben. Wenn der Abstand zum Tor stimmt, hat der Torwart keine Chance! Ist der Abstand zu groß, so wird das Leder problemlos gehalten; ist er zu klein, segelt es am Tor vorbei. Also: häufig trainieren!

DIE HINEINGEDREHTE FLANKE



Die Flanke wird zunächst wie beim Zaragoza-Tor geschlagen, aber während dem Flug des Balls muß dieser vom Tor weggelenkt werden. Nun den Mittelstürmer anwählen und mit dem Schußknopf einen Treffer per Flugkopfball oder Direktabnahme erzielen.

Daniel Boller

Terminator: Future Shock

Eher um eine „nette Spielerei" als um einen nutzbringenden Cheat handelt es sich bei folgendem Trick. Wenn Sie sich auf einer Außenmission befinden (z. B.: Level 1), zielen Sie mit irgendeiner Waffe (am besten: Uzi, Maschinengewehr) auf den Mond und nehmen ihn unter Beschuß. Nach ein paar wehleidigen „OW!" wird der Mond nach 20 bis 30 Schuß vom Himmel fallen.

Robert Hoffmann



POLE-POSITION:

FRAGE: Ich werde wegen „verbotenem Tuning" gesperrt, obwohl ich in dem entsprechenden Menü alles ausgeschaltet habe. Was mache ich falsch?

ANTWORT: Sie haben wahrscheinlich auf dem Motorenprüfstand einen größeren Hubraum als 3.000 ccm eingestellt. Da jedoch nur 3.000 ccm erlaubt sind, werden Sie wegen „verbotenem Tuning" gesperrt.

TIP: In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen verraten, daß Sie in der Datei **F1.CFG** den Parameter **Cheats** eintragen sollten. Wenn Sie dies getan haben, können Sie nun die Kasse klingeln lassen. Mit **SHIFT+M** erhöhen Sie Ihr Vermögen! Das sollte man allerdings nicht übertreiben.

Deathkeep

Geben Sie folgende Codes bitte während des Spiels ein:

CODE	EFFEKT
LEBUZ	Sie können fliegen
LEOLD	Sie erhalten Erfahrungspunkte
LEGEO	Sie bekommen die gesamte Karte
LENEE	Sie werden unverwundbar
LEHAT	Unendlich viele Zaubersprüche
LESKP	In den nächsten Level
LEPIK	Sie erhalten einen Schlüssel

Drücken Sie **SHIFT** und die linke Maustaste auf ein Auge des Gargoyles im Hauptmenü. Sie gelangen Sie in jeden Level, inklusive der Bonus-Level.

Abuse

Starten Sie das Spiel mit **ABUSE -EDIT** und drücken Sie, wenn Sie sich im Spiel befinden, **SHIFT+Z**. Der Cursor muß dabei im Fenster zu sehen sein. Starten Sie Abuse mit **TAB** und Sie unverwundbar.

Georg Bayer

Descent 2



Im großen Hauptraum, in dem sich auch der Guide-Bot aufhält, befindet sich an der rechten Wand hinter einer Geheimtür der Teleporter.

Nach der Aufnahme des gelben Schlüssels fliegen Sie, wie auf der Karte beschrieben, in den Power-Ups-Raum. In der Decke befindet sich eine Geheimtür.

Hinter der zweiten blauen Tür ist eine Geheimtür mit vier Raketen. Um zum Teleporter zu gelangen, schießen Sie rechts eine zweite Geheimtür auf.

Über den Raum mit dem Ausgang gelangen Sie in einen langen Gang. Dieser mündet schließlich in einem weiteren Raum. Dort befindet sich rechts in einer Nische ein Monitor: zerstören Sie ihn! Jetzt öffnet sich die vordere Wand der Nische, und Sie gelangen in einen Raum, an dessen Ende sich eine Geheimtür befindet. Hier ist auch der Teleporter.

Roland Messerschmidt

ELISABETH I.

FRAGE: Warum kehrt das Spiel Elisabeth I. zum Anfangsbildschirm zurück, wenn ich zum Piraten werde und es zu einer Schlacht kommt?

ANTWORT: Bitte rufen Sie im Verzeichnis **Elisabet** die Datei **SETVM.BAT** auf. Nun verwendet Elisabeth I. **virtuellen** Speicher. Es sollten keine Abstürze mehr auftreten.

Spiele ich Elisabeth I. etwas länger, geht das Spiel nach ca. zehn Minuten zum Anfangsscreen zurück.

TIP: Sie haben einen Computer mit 8 MB Arbeitsspeicher und in Ihrer **AUTOEXEC.BAT** das Programm **SMARTDRIVE** installiert. Bitte entfernen Sie den Treiber, da Elisabeth I. volle 8 MB RAM benötigt.

Um möglichst schnell eine Gesandschaft zu bekommen, sollten Sie vorzugsweise mit kleineren Städten im Norden (z. B.: Edinburgh oder Hamburg) handeln. Allerdings benötigen Sie, da der Gesandtenjob recht anstrengend ist, ein gewisses Ansehen in der jeweiligen Stadt bzw. bei der Queen und ein Mindestkapital.

Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PL , Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dri te abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 9/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (**zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM**) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 9/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
■ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag
CD-ROM 09/96



Als wir kürzlich ein neues Utility auf unseren Redaktions-PCs installiert hatten, trauten wir unseren Augen nicht: ohne eine einzige Mark für neue Hardware auszugeben, hatten wir alle plötzlich schnellere Rechner unter dem Tisch stehen. Der Name dieses kleinen Wunderprogramms, das Sie übrigens sofort von der PC Games-CD-ROM installieren können, ist Display Doctor - und dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein völlig neuer VESA-Grafiktreiber. Die Geschwindigkeitssteigerungen, die Sie durch die Installation von Display Doctor bei SVGA-Spielen erreichen können, liegen im zweistelligen Prozentbereich. Getestet haben wir den Treiber mit den bekanntesten 3D-Spielen - und das Ergebnis war verblüffend: auf einem Pentium 166 mit ELSA Winner-Grafikkarte lief Quake fast mit der doppelten Frame-Rate ab! Versuchen Sie es selbst - welcher Unterschied sich bei Ihnen ergibt, können wir leider nicht voraussagen. Der Display Doctor ist natürlich nicht das einzige Highlight auf unserer CD-ROM. Insgesamt konnten wir diesmal 13 Demos für Sie zusammentragen, wir präsentieren Ihnen den zweiten Teil von Markus Krichels E3-Reportage, und die Anzahl der Leseeinsendungen ist auf immerhin 30 gestiegen. Eine kleine Premiere sind auch die Kommentare, die unser Leserbriefonkel Rainer Rosshirt (der „Mann am Leser") für die Programmeinsendungen erstellt hat. Möchten Sie auch wissen, was Rainer zu Ihrem Programm meint? Dann sollten Sie sich ebenfalls an unserer Aktion beteiligen.

Thomas Borovskis

D

INHALT

Und so gehen Sie vor

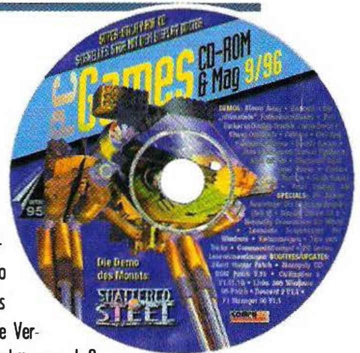


Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" ausführen:

Jagged Alliance - Deadly Games
Shattered Steel
Pinball 3D-VCR



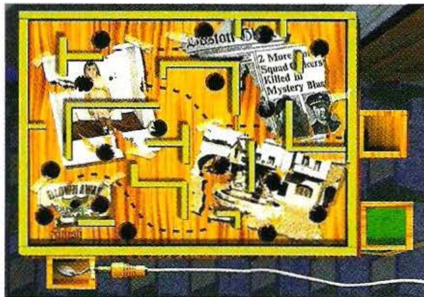
Das Interface





DIE DEMOS

Blown Away



Etliche internationale Auszeichnungen wurden diesem Multimedia-Spektakel zuteil, das von Magellan Intertainment komplett ins Deutsche übersetzt und synchronisiert wurde. Filmreife Special-Effects, professionelle Schauspieler, hochqualitative Fullscreen-Videos und sage und schreibe 24 knifflige Rätsel stellen für ambitionierte Tüftler eine spannende Herausforderung dar. Die interaktive Slide-/AVI-Show zeigt Ihnen einige Spielausschnitte.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/Windows 95

Boong?! - Die „ultimatiefe" Fußballsimulation

Die bislang eher unbekannte Bletchley Group bläst zum Großangriff. „Boong?! - Die ultimatiefe Fußballsimulation" möchte die etablierten Vertreter des Genres (Bundesliga Manager Hattrick, Hattrick, Anstoß) auf die hinteren Tabellenplätze verweisen. Ausgestattet mit einer starken Verteidigung (kinderleichtes Gameplay), einem offensiven Mittelfeld (angenehme Benutzerführung) und einem todgefährlichen Sturm (treffsicherer Humor) versucht Boong?!, eine neue Rangordnung zu erschaffen. Boong?! wird fast komplett mit der Maus bedient. Im Unterschied zur Vollversion sind bei der spielbaren Demo Auswahlmöglichkeiten, Ereignisse und Spielzeit begrenzt. Sechs Managertypen und vierzig Teams stehen zur Wahl. BOONG?! startet mit der Übersicht zur ersten Pokalrunde und zeigt Ihnen die ausgelosten Begegnungen. Im Lauf der Saison finden Sie an dieser Stelle die Tabelle und den aktuellen Spielplan für die Saison 1996/97. Mittels der Bedienerleiste rechts wählen Sie zwischen den einzelnen Bereichen. Gehen Sie am besten zuerst in den Abschnitt „TRAINING". Hier finden Sie „Ihr" Dream Team. Sie können die Aufstellung ändern,



die Spielweise festlegen und die Namen der einzelnen Teammitglieder editieren. Auf der zweiten Seite stellen Sie die Trainingseinheiten ein. Falls Sie einen Assistenten einstellen, können Sie diese Aufgaben delegieren. Dazu gehen Sie zum „SCHREIBTISCH": Der Personal-Ordner enthält eine Übersicht der derzeit verfügbaren Angestellten. In der DEMO gibt es - mit Ausnahme des Co-Trainers - ein festes Team an Mitarbeitern. Eine Tages- und Gesamtbilanz ermöglichen Ihnen, die Übersicht über Ihre finanziellen Verhältnisse zu wahren. Eine Ihrer wichtigsten Einnahmequellen ist die Werbung im Bereich „EREIGNISSE". Ihr Verein hat acht Werbebonden und das Trikot zu bieten. Die Angebote der Werbepartner richten sich u. a. nach Laufzeit und Tabellenplatz. Im Bereich „EREIGNISSE" findet auch der Spielertransfer statt. Dieser ist begrenzt auf drei Besuche und maximal zwei Transaktionen pro Spieltag.

Das „STADION" wird in der DEMO fest vorgegeben. Bauliche Veränderungen sind nicht möglich. Trotzdem ist dieser Abschnitt sehr wichtig, denn hier kaufen und verkaufen Sie bei Heimspielen Fanartikel und rindfleischfreie (?) Würstchen. Auch ein Blick in die VIP-Lounge und auf die Cheerleader kann sich lohnen. Wenn Sie alle Deals beendet und Ihre Mitarbeiter ausführlich begutachtet haben, wird es Zeit, zum „SPIEL" zu kommen. Vor dem Anpfiff sollten Sie einen Blick auf den Schiedsrichter werfen und eventuell Ihre Spielweise auf ihn einrichten. Das Spiel selbst starten Sie mittels des Buttons „1.Halbzeit". Danach sind Ihre Einflußmöglichkeiten bis zum Spielende, wie die eines jeden Managers oder Trainers, relativ begrenzt (Button: Wechseln).

Technische Hinweise: die vorliegende DEMO ist auf eine Saison begrenzt. Als Auflösung gibt es nur 256 Farben. Bitte stellen Sie im CONFIG-Verzeichnis NICHT „HI" ein, denn sonst müssen Sie die BOONG.INI ändern. Die in der Demo nicht vorhandenen Features werden im Testbericht vorgestellt. Bei Fragen, Problemen, Anregungen: Telefon (D) 0172/4 35 00 07, Fax: 0725/32 24 50 oder Anguilla direkt: Telefon: 001/809/4 97 58 89, Fax: 001/809/4 97 58 87
Internet: www.asi.com/ai

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM

Bud Tucker in Double Trouble



Eine erweiterte, voll spielbare Demo-Version des Adventures im LucasArts-Stil bietet Ihnen noch mehr Einblicke in die skurrile Welt des Möchtegern-Helden Bud Tucker. Das herrlich „altmodische" Spiel mit Inventory, VGA-Grafik, jeder Menge schlagfertiger Dialoge nebst gekonnter Synchronisation und intelligenten Puzzles macht Hoffnung auf einen adäquaten Nachfolger von Simon 2, Monkey Island & Co. Zur Bedienung des Spiels brauchen Sie lediglich eine Maus. Die großen Icons in der unteren Bildschirmhälfte stehen für alle Aktionen, welche die Hauptfigur ausführen kann. Wenn Sie im Gespräch mit anderen Personen sind, wählen Sie einen Satz durch einfaches Anklicken. Der Rest erklärt sich quasi von selbst.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

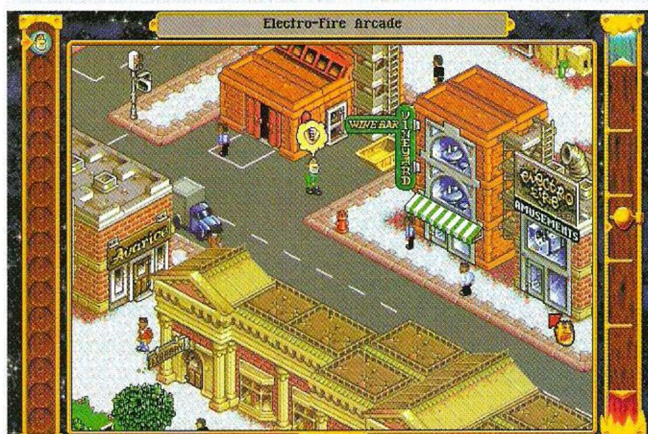
Chaos Overlords



Unter Windows 95 kämpfen Sie in einem mörderischen Bandenkrieg in einer futuristischen Metropole. Das überaus komplexe Strategiespiel von New World Computing spielt insbesondere im Multiplayer-Modus (bis zu sechs Spieler im Netzwerk) seine Stärken aus und fasziniert neben der intuitiven Steuerung mit stimmungsvoller SVGA-Grafik (640 x 480 Bildpunkte/TrueColor). In dieser Demo können Sie das Szenario „Kill 'em All" 52 Runden lang spielen. Die ausführliche Help-Datei führt Sie in das Spiel und seine Bedienung ein und hilft bei technischen Problemen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Citizens



Probieren Sie schon jetzt das Programm mit der vermutlich originellsten Spiel-Idee dieses Jahres aus! Als „Schutzengel" kontrollieren Sie jeden einzelnen Bewohner der Stadt Bockwater und lösen durch die sorgfältige Dosierung von „Gefühlen" (z. B. Hunger) die zunehmend komplexer werdenden Aufgabenstellungen. Zu den besonderen Features des Programms gehört die drollige Cartoon-Grafik. Anhand der Spielfigur Fred Burgermann geleiten wir Sie im folgenden kurz durch das Spiel.

Demo-Tutorial

Aufgabe 1: Fred geht Essen
Zunächst müssen Sie Fred ausfindig machen. Klicken Sie das Ansichts-Icon an (unten rechts) und wählen Sie anschließend Fred aus der Charakter-Leiste (linker Bildschirmrand) aus. Der Bildschirmausschnitt wird sich um Fred zentrieren, und Sie sehen, was er augenblicklich macht. Falls Fred schläft, klicken Sie einfach auf den „Increase Hunger"-Button und anschließend auf Fred. Jetzt sollte er eigentlich aufstehen, um sich etwas Eßbares zu besorgen.

Versuchen Sie, mit den verschiedenen Trieben und Bedürfnissen des Charakters zu experimentieren: Setzen Sie Freds Hungergefühl auf ein Maximum, so wird er sich sofort in eine Burger Bar begeben, um Essen zu fassen. Jetzt setzen Sie Freds Gier („Greed") noch oben, die rote Anzeige für die Gier wird steigen. Erhöhen Sie diesen Wert so lange, bis Gier der zweithöchste Balken neben dem Hunger ist. Dies läßt die Gier zu Freds zweitwichtigstem Verhaltenskriterium werden. Fred empfindet jetzt Hunger und Gier - deshalb wird er seine Meinung ändern und statt der Burger Bar lieber das „Greasy Joe's" aufsuchen, wo die Portionen so groß sind, daß einem nach jedem Besuch fast der Darm platzt. Setzen Sie hingegen Freds Freigebigkeit („Generous") noch oben, so wird er sich vielleicht ein anderes, feineres Lokal aussuchen. Bedenken Sie allerdings, daß diese Restaurants erst um die Mittagszeit (12:00) ihre Tore öffnen und ein Charakter über ein gesichertes Einkommen verfügen muß, um sich ein Essen dort zu leisten. Die Öffnungszeiten von Gebäuden können Sie übrigens in der „Building-Section" des Backwater-Buchs (Icon in der rechten unteren Bildschirmecke) nachschlagen.

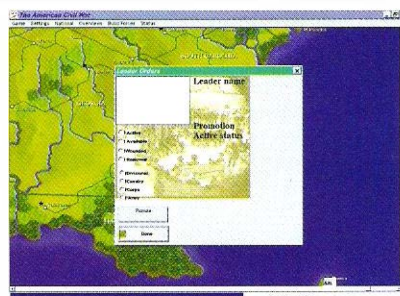
Aufgabe 2: Freizeit-Gestaltung
Fred soll sich jetzt seine Freizeit mit einer unterhaltsamen Beschäftigung vertreiben. Möglichkeiten dazu gibt es viele: beispielsweise das Casino, den Bockwater Park, die Spielhölle oder das Museum. Erhöhen Sie also Freds Freizeit-Bedarf (Leisure) und kombinieren Sie diese mit verschiedenen anderen Bedürfnissen. Versuchen Sie, möglichst viele Erholungs-Gebäude mit dieser Methode zu entdecken und stellen Sie sicher, daß Fred mindestens eines von Ihnen besucht.

Aufgabe 3: Der Mensch ist ein soziales Wesen
Jetzt dürstet es Fred noch menschlicher Gesellschaft. Versuchen Sie, auf eigene Faust herauszufinden, welche Triebe Sie bei Fred erhöhen oder vermindern müssen, um seinen - ähem - Geschlechtstrieb zu steigern.

Aufgabe 4: Aller Tage Abend
Jetzt müssen Sie Fred noch Hause schicken. Versuchen Sie, ihn träge und faul werden zu lassen, damit auch diese Aufgabe erfüllt ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Civil War



Für Freunde reinrassiger Strategiespiele haben Interactive Magic und deren deutscher Partner Software 2000 gerade ein neues Bürgerkriegs-Spiel in der Mache. Civil War glänzt durch seine schöne grafische Präsentation, vor allem aber durch Detailtiefe. Die Spielzeit der Demoversion ist auf 15 Minuten begrenzt. Wenn Sie die folgenden Schritte befolgen, werden Sie das Spielprinzip schnell verstehen:

COVER CD-ROM 09/96

Demo-Tutorial

- Zu Spielbeginn haben Sie im Setup-Screen die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen vorzunehmen. Stellen Sie bitte die folgenden Werte ein: „IN VIEW" und „HISTORICAL" unter Leadership Ratings und „HISTORICAL" unter Slave Status.
- Nachdem Sie über den Fall von Missouri benachrichtigt worden sind und mit „Done" quittiert haben, bringen Sie mit einem Linksklick auf den „MAP"-Button die Übersichtskarte auf den Bildschirm. Auf der Übersichtskarte werden Gebiete in der Hand der Union blau, Gebiete unter der Kontrolle der Konföderierten grau und neutrale Gebiete weiß umrandet dargestellt.
- Klicken Sie auf der Übersichtskarte das Gebiet ganz oben rechts an. Ihre Hauptstadt Washington wird nun auf der Hauptkarte sichtbar.
- Rechtsklicken Sie auf das rechteckige Einheiten-Symbol in unmittelbarer Nähe von Washington. Ein Fenster mit einer Truppenliste wird aufgehen. Rechtsklicken Sie in diesem Fenster das Feld „Washington", um das City-Order-Fenster (Stadtbefehle) zu öffnen. Das City-Order-Fenster zeigt Ihnen die Truppen- und Verteidigungsstärke der Stadt an. Erhöhen Sie die Zahl der Fortifications (Befestigungsanlagen) auf 5. Klicken Sie anschließend OK.
- Rechtsklicken Sie erneut auf das Einheiten-Symbol von Washington. Diesmal rechtsklicken Sie anschließend allerdings nicht das Wort Washington, sondern das Flaggensymbol („Potomac"). Das Army-Order-Fenster öffnet sich. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor: Supply Priority - „High"; Army Objective - „Fredericksburg"; March Mode - „Normal"; Combat Stance - „Advanced".
- Wählen Sie jetzt aus der oberen Menüleiste NATIONAL und CITY PRODUCTION. Im CITY-PRODUCTION-Fenster sehen Sie die Waffen, die in jeder Stadt auf Ihrer Karte produziert werden. Setzen Sie die Produktionswerte für Washington auf 1.000 für „SPRINGFIELDS" und 32 für „PARROT GUNS". Sobald Sie genügend Leute in dieser Stadt haben, werden Ihre Truppen diese Waffen aufnehmen. Klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Menü SETTINGS den Eintrag HIDDEN ENEMY. Damit werden auch die feindlichen Einheiten sichtbar. Eine der feindlichen Einheiten in der Nähe von Washington trägt als Aufschrift eine römischen Eins und drei Punkte darüber - was darauf hinweist, daß es sich dabei um die erste Division des Feindes handelt. Rechtsklicken Sie Ihre Einheiten bei Washington und linksklicken Sie anschließend die HUNTER-Einheit, um diese auszuwählen. Der Name HUNTER erscheint am unteren Bildschirmrand. Linksklicken UND ziehen Sie die Einheiten bei Washington langsam auf die Feindeinheit. Sobald Sie ein Pfeilsymbol über der Einheit sehen, lassen Sie die linke Maustaste los.
- Wiederholen Sie dieselbe Prozedur mit den Einheiten von TYLER. Sie haben soeben zwei Einheiten gegen den Feind geschickt.
- Wählen Sie aus dem OVERVIEW-Menü den Eintrag ARMY OVERVIEW aus. Das aktive Fenster zeigt Ihnen alle Landeinheiten an, die Sie befehligen können. Natürlich haben Sie noch mehr Einheiten, als hier angezeigt werden, die restlichen befinden sich aber im Dienst von Städtegarnisonen.
- Wählen Sie aus dem NATIONAL-Menü den Unterpunkt GENERAL FORCE STATUS, um eine Liste aller aktiven Truppen und stationierten Garnisonseinheiten einzusehen.
- Rechtsklicken Sie Ihre Einheit gleich südwestlich von Washington. Da diese Einheit sich nicht in einer Truppenansammlung (siehe Washington) befindet, können Sie diese direkt mit einem Rechtsklick aktivieren. Klicken Sie auf VIEW BRIGADES, um die dem Anführer unterstehenden Brigaden einzusehen. In diesem Fenster können Sie seine Truppen dann mit neuen Waffen ausstatten - falls vorhanden. Kehren Sie ins vorherige Fenster (CORPS ORDER) zurück und klicken Sie auf DONE.
- Wählen Sie aus dem Hauptmenü GAME und EXECUTE. In dieser Phase bewegen sich Ihre Einheiten, und die Kämpfe werden ausgetragen. Neue Vorräte sind danach ebenfalls erhältlich. Klicken Sie auf OK.
- Betrachten Sie den Kampf um FORT MONROE, VIRGINIA. (Es kann erforderlich sein, mehrmals auf OK zu klicken, bevor Sie einen Kampf beobachten können). Wenn Sie die Kampfstärke Ihrer Armee festgelegt haben (LOW oder SKIRMISH), klicken Sie auf EXECUTE, um die Schlacht durchzuführen.
- Nachdem der Kampf entschieden wurde, können Sie sich eine genaue Analyse anzeigen lassen.
- Mit den grundlegenden Spielelementen sind Sie jetzt vertraut. Experimentieren Sie nach Lust und Laune mit den anderen Möglichkeiten, um mehr über Civil War zu lernen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Win 3.x/95

Jagged Alliance - Deadly Games



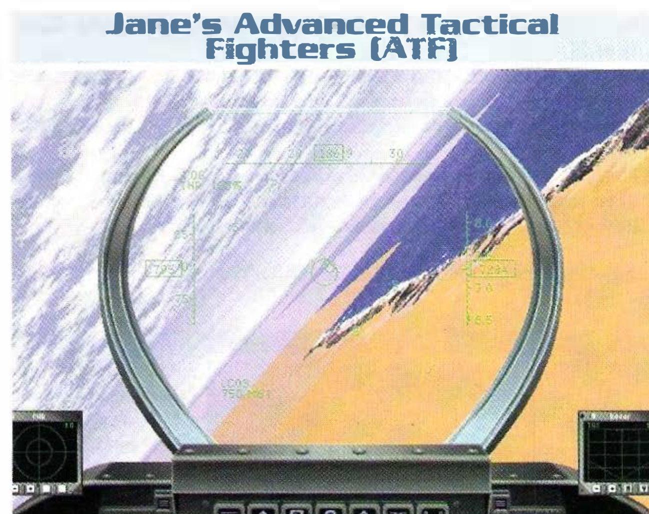
Zu den strategischen Highlights des Jahres 1995 gehört eindeutig Jagged Alliance von Sir-Tech. Hinter der pixeligen VGA-Fassade verbergen sich nervenaufreibende Söldner-Gefechte im Dschungel einer kleinen Insel. „Deadly Games" ist die Multiplayer-Variante dieses Klassikers und bietet u. a. Modem- und Netzwerk-Funktionen sowie zusätzliche

Waffen und sogar einen Level-Editor. Da bei Deadly Games auf der letzten PC Games CD-ROM eine Datei fehlerhaft war, veröffentlichen wir diese selbstlaufende Demo ein zweites Mal.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Jane's Advanced Tactical Fighters (ATF)



Der inoffizielle Nachfolger zum SVGA-Überflieger US Navy Fighters von Origin/Electronic Arts läßt vor allem Besitzer von High-End-Pentiums abheben. Die in Zusammenarbeit mit dem renommierten Fachverlag Jane's realisierte Profi-Flugsimulation gewährleistet einen hohen Realitätsgrad und fundiertes Datenmaterial in den hochinteressanten Infotainment-Rubriken. Die untenstehende Liste von Tastaturkommandos ist bei weitem nicht vollständig. Lesen Sie die Datei README.TXT im Spielverzeichnis für eine komplette Übersicht.

Tastaturbelegung

Taste .... Aktion

Allgemeine Kommandos

C .... Schaltet durch die verschiedenen Zeitraffer-Modi
Q .... Spiel pausieren/Menüleiste anzeigen
SHIFT-C .... Zeitlupenbewegung aktivieren (C zum Deaktivieren)
CTRL-Q .... Mission beenden
CTRL-P .... Spiel pausieren
CTRL-C .... Exit to DOS

Cockpit-Kommandos

A .... Autopilot
SHIFT-E (zweimal) .... Schleudersitz
B .... Cockpit anzeigen
N .... HUD-Modus umschalten: Waffen/Navigation
W .... Nächsten Waypoint wählen
SHIFT-W .... Vorherigen Waypoint aktivieren
D .... Schadensanzeige
SHIFT-1 bis SHIFT-9 .... Verschiedene Reportfenster

Flugzeug-Kontrollen

Joystick L/R/O/U .... Links/rechts/hoch/runter lenken
W, Z .... Flugzeug nach oben/unten steuern
A, S .... Nach rechts/links „rollen"
Numpad 1 .... Linkes Ruder
Numpad 3 .... Rechtes Ruder
F .... Landeklappen
B .... Bremsen
G .... Fahrgestell
1-5 .... Schrittweise Schubeinstellung (0%-100%)
6 .... Nachbrenner
7 / 8 .... Schub in 5%-Schritten erhöhen/vermindern

Waffen-Kontrollen

], [........ Nächste/vorhergehende Waffe aktivieren
Y .... Aktive Waffe abfeuern
T .... Maschinengewehr abfeuern
I .... Leuchtrakete abfeuern
D .... Düppelstreifen abwerfen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus

Kick Off 96



Anco, der Hersteller der legendären Kick Off-Fußballspiel-Serie, schlägt zurück: Die 96er-Version liefert auf schnellen Rechnern detaillierte SVGA-Animationen, mehrere Kamera-Perspektiven und eine präzise, variantenreiche Steuerung via Joystick oder Tastatur. Mittels der voll spielbaren Demo-Version können Sie nun testweise selbst in ein Match eingreifen. Für Kick Off 96 ist das Verwenden eines Joysticks oder - besser noch - Joypads anzuraten. Zwar kann das Spiel auch mit der Tastatur gesteuert werden, dies führt aber fast immer zu einem heillosen Durcheinander - vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Wenn Sie Ihr Joypad erst einmal kalibriert haben, können Sie gleich loslegen: Taste 1 steht für Torschüsse und Tackling, Taste 2 löst Pässe an andere Spieler aus. Beachten Sie, daß die Paßtoste gedrückt gehalten werden muß, damit Ihr Spieler den Ball nicht automatisch abgibt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM. SVGA-Modus erfordert Pentium 70 und 16 MB RAM

Shattered Steel



Die im Vergleich zur Demo auf der Cover-CD-ROM des Vormonats wesentlich umfangreichere Version von Shattered Steel demonstriert eindrucksvoll die außerordentlichen Features dieses hochauflösenden 3D-Action-Vergnügens von Interplay. An Bord eines Kampf-Roboters zerbröseln Sie mit Lasern und Raketen gegnerische Exemplare, die sich auf diversen Planeten herumtreiben.

Tastaturbelegung

Taste .... Aktion

Bewegung des Roboters

Cursor unten .... Vorwärts laufen
Cursor oben .... Bremsen/Rückwärts laufen
Cursor links .... Links
Cursor rechts .... Rechts
W .... Kopf heben
S .... Kopf senken
A .... Kopf nach links drehen
D .... Kopf nach rechts drehen

Waffenkontrolle

Maustaste #1 .... Primärwaffe abfeuern
Maustaste #2 .... Sekundärwaffe abfeuern
Leertaste .... Sekundärwaffe auswählen

Energiefluß-Kontrolle

[EINF] .... Waffenenergie +10%
[ENTF] .... Waffenenergie -10%
[POS 1] .... Schildenergie +10%
[ENDE] .... Schildenergie -10%
[BILD-hoch] .... Motorenergie +10%
[BILD-runter] .... Motorenergie -10%

Cockpit-Kontrolle

[F1] .... Bitmap-Cockpit
[F2] .... Virtuelles Cockpit
[F3] .... Externe Ansicht
[F4] .... Kartenansicht
[F5] .... Missions-Info
[F6] .... Linkes Multi-Funktions-Display (MFD) einstellen
[F7] .... Mittleres MFD einstellen
[F8] .... Rechtes MFD einstellen

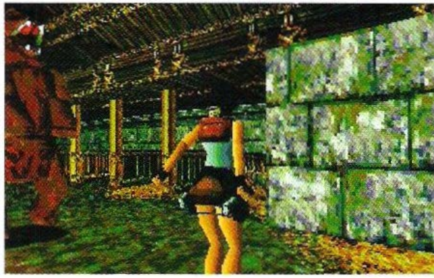
Verschiedenes

[STRG]+Cursortasten	Geschützturm heben/senken
[ALT]+Cursortasten	Kopfbewegung im Virtuellen Cockpit
[AlT]+Cursortasten	Externe Ansicht drehen
C	Blickrichtung zentrieren
N	Nächstes Ziel
T	Gegner anvisieren
X	Automatische Zielerfassung

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Tomb Raider



Über das „etwas andere" 3D-Actionspiel von Core Design konnten Sie in Ausgabe 8/96 bereits viel lesen. Wochen bevor das Spiel fertig wird, hat man uns eine selbstlaufende Demo zur Verfügung gestellt. Leider sind in dieser frühen Version noch nicht die SuperVGA-Routinen zu sehen. Beachten Sie, daß alle Grafiken dabei in Echtzeit berechnet werden.

Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM

Pinball 3D-VCR

21st Century Entertainment goes 3D: Die Veteranen der PC-Flippersimulation haben einigen ihrer bekanntesten Tische eine dritte Dimension verpaßt. SVGA-Grafiken, stilechte Soundeffekte und Unmengen gut getarnter Boni lassen den Spieler förmlich „ausflippen". Der „Tarantula"-Flipper darf fünf Minuten lang im 3D-Modus getestet werden. Die Tastaturbelegung ist identisch mit den meisten anderen Flipperspielen: die SHIFT-Tasten steuern den linken und rechten Flipper.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, EMS-Treiber (!)

Surface Tension



Ihnen steht der Sinn nach einer rasanten Raumschiff-Treibjagd auf fernen Gestirnen? Dann herzlich willkommen bei Surface Tension von Gametek! Das Shoot 'em Up verfügt als Besonderheit über eine völlig neu entwickelte 3D-Engine (Interlaced-Modus, 640 x 480 Bildpunkte, TrueColor- bzw. HiColor-Modus), mit der die Planeten-Oberflächen weitgehend „realistisch" dargestellt werden.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion

Allgemeine Kontrollen

ESC	Zurück zu DOS
Komma, Punkt	Karte zoom-in/zoom-out
D	Kartenansicht umschalten
P	Pause
F1	Hilfe
F2	Spiel speichern

Flugzeug-Kontrollen

I	Sonde aussetzen
F	Autopilot aktivieren
L	Sonde aufnehmen
F5	Kartenansicht
F6	Datenbank
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
TAB	Turbo-Booster
+/-	Flughöhe regulieren
Cursor links/rechts	Nach links/rechts „rollen"
Cursor hoch/runten	Nach oben/unten neigen
T	Teleporter aktivieren
S	Stop/Replay Video-Nachricht

COVER CD-ROM 09/96

Waffen-Kontrollen

Leertaste .... Phaser abfeuern
links-SHIFT .... Einzel-/Doppel-Laser
STRG .... Rakete abfeuern
X .... Anti-Raketen-Köder abfeuern
E .... E.M.P.-Rakete abfeuern
C .... Cluster-Rakete abfeuern
N .... Mine detonieren

Autopilot-Kontrollen

Cursor links/rechts .... Geschützturm links/rechts
Cursor hoch/runten .... Geschützturm hoch/runter
F .... Autopilot deaktivieren

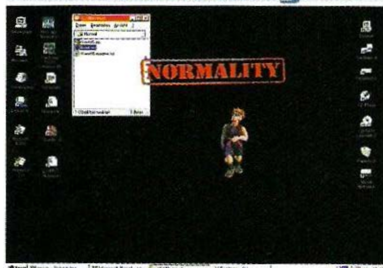
Sonden-Kontrollen

Leertoste .... Phaser abfeuern
Cursor links/rechts .... Nach links/rechts drehen
Cursor hoch/runter .... Beschleunigen/Verlangsamen
B .... Signal absetzen
M .... Mine absetzen
RETURN .... Objekte mit dem Greifarm aufnehmen
L .... Sonde zurück zum Schiff
O .... Ladung der Sonde zum Schiff beamen
I .... Kontrollen zwischen Schiff und Sonde umschalten

Hardware-Anforderungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

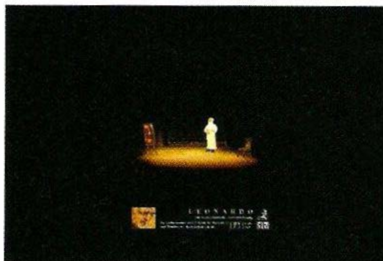
SPECIALS

Normality Screensaver



Das erste „richtige" 3D-Adventure würdigt dieser abgefahrene Bildschirmschoner für Windows 3.1 und Windows 95, in dem Kent (der Hauptdarsteller von Normality) seinen großen Auftritt bekommt. Nicht nur die witzigen Animationen und der an Coolness kaum noch zu überbietende Protagonist rechtfertigen den Dauereinsatz auf Ihrem Desktop!

Leonardo Screensaver



Vor dem Release des anspruchsvollen SVGA-Adventures „Leonardo - Die venezianische Verschwörung" spendiert der Münchener C.H.Beck-Verlag einen liebevoll gestalteten Bildschirmschoner. Das dazugehörige Spiel versetzt Sie ins 16. Jahrhundert, wo Sie die „Blaupausen" von Leonardo da Vincis sagenumwobenem „Perpetuum Mobile" wiederbeschaffen sollen.

NetMech

Activisions Kampfroboter-Materialschlacht MechWarrior 2 als Multiployer-Spiel? Dieser Zusatz für das Original-Programm macht es möglich. Treten Sie gegen einen menschlichen Gegner an und finden Sie den fähigsten Mech-Commander heraus. Achtung: Für den Betrieb von NetMech benötigen Sie eine Vollversion von MechWarrior 2!

Microsoft Internet Explorer 2.0



Alle reden vom Internet - doch wie kommt man „rein"? Mit der ausgereiften Version 2.0 des Original Microsoft Internet Explorers steht Ihnen nun eine leicht zu bedienende Zugriffsmöglichkeit auf Millionen von „Seiten" im World Wide Web zur Verfügung. Beim Surfen rund um den Globus darf ein regelmäßiger Besuch auf der PC Games-Homepage (http://www.pcgames.de) auf keinen Fall fehlen!

Display Doctor V5.2

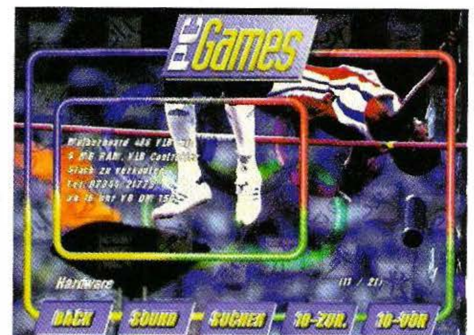
Einen PC saftwaremäßig beschleunigen - das soll funktionieren? Es funktioniert! Der Display Doctor von SciTech Software ist nichts anderes als eine verbesserte Version des bekannten UniVBE-Treibers. Wenn Sie den Display Doctor auf Ihrem System intallieren, werden Sie selbst bemerken, daß Spiele, die auf den VESA-SVGA-Modus zugreifen, deutlich beschleunigt werden. Wenn Sie genau wissen wollen, welches Geheimnis sich dahinter verbirgt, so lesen Sie bitte die Datei README.WRI im Programmverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Benutzer von ATI Mach64-Grafikkarten sollten den Display Doctor übrigens nicht installieren, da wir Inkompatibilitäten feststellen mußten. Alle anderen PC-Besitzer können von diesem Utility allerdings nur profitieren.

PC-Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles (Teil 2)



Im zweiten Teil unserer E3-Reportage präsentieren wir Ihnen weitere Highlights von der weltgrößten Spielemesse. Markus Krichel beschäftigt sich diesmal mit den wichtigsten Spiele-Neuerscheinungen der nächsten Monate. Wie Sie im Bild links sehen, geht es diesmal wieder etwas härter zur Sache. Aber keine Angst - diesmal gab es lediglich Verletzte und keine Toten zu beklagen.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

LESER-EINSENDUNGEN



Im Verzeichnis „LESER" der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
9-1	Stefan Hudelmaier, 72525 Münsingen	Cheat	C2Cheat	Geld für Caesar 2
9-2	Flo Berlich, 82377 Benzberg	Spiel	Trashman	Geschicklichkeit
9-3	Andreas Strafner, 85551 Kirchheim	Spiel	Fußball Manager	Simulation
9-4	Jörg Goldkamp, 24536 Neumünster	Spiel	Pasch 5	Würfelspiel
9-5	Jens Morgenstern, 01279 Dresden	Spiel	Labyrinth d. Monster	Geschicklichkeit
9-6	Christoph Merkelbach, 53332 Bornheim	Spiel	Shots	30-Shooter (!)
9-7	Frank Meyer, 31535 Neustadt	Spiel	Sub Shot	Strategie
9-8	Martin Kunkel, 90542 Eckentel	Spiel	Plong	Geschicklichkeit
9-9	Malte Dornstädt, 44892 Bochum	Spiel	Flop 1	Ballerspiel
9-10	Stefan Blickensdörfer, 67141 Neuhofen	Spiel	Boxes	Geschicklichkeit
9-11	Stefan Recknagel, 98529 Suhl	Level	WarCraft 2	
9-12	Marc Fecher, 63762 Großostheim	Level	WarCraft 2	
9-13	Philipp Brammen, 45138 Essen	Level	WarCraft 2	
9-14	Günter Liebhardt, 36251 Bad Hersfeld	Level	WarCraft 2	
9-15	Alexander Hahne, 15890 Eisenhüttenstadt	Level	WarCraft 2	
9-16	Marco Thieme, 06507 Friedrichsbrunn	Level	WarCraft 2	
9-17	Oliver Ottilie, 22115 Hamburg	Level	WarCraft 2	
9-18	Daniel Katow, 4531 Oberkorn, Luxenburg	Level	WarCraft 2	
9-19	Markus Brechen, 81739 München	Level	WarCraft 2	
9-20	Frank Ackermann, 67063 Ludwigshofen	Level	WarCraft 2	
9-21	Dominik Werner, 84095 Furth	Level	WarCraft 2	
9-22	Sebastian Schroder, 58452 Witten	Level	WarCraft 2	
9-23	Silvia Sommer, 04910 Elsterwerda	Level	WarCraft 2	
9-24	Fabian Holler, 21614 Buxtehude	Level	WarCraft 2	
9-25	Robin Haase, 01768 Bärenstein	Level	WarCraft 2	
9-26	Marcel Ofner, 6444 Längenfeld	Cheat	Stern	Sternenschweif
9-27	Guido Stammel, 50354 Hürth	Spiel	Dyno Blaster	Geschicklichkeit
9-28	Benjamin Haepner, 14513 Teltow	Spiel	Wormies	Geschicklichkeit

In den letzten Monaten hatten wir zahlreiche Anfragen, ob die PC-Games-Lesersoftware denn eine Art Qualitätskontrolle durchläuft, bevor sie auf CD-ROM veröffentlicht wird. Natürlich prüfen wir jedes hier veröffentlichte Programm auf Tauglichkeit durch. Zum Beweis zwangen wir unseren Redakteur Rainer Rosshirt diesmal, zu jedem Programm einen Kommentar abzugeben:

Lesereinsendung Nr. 9-1
Alle, die bisher ihre liebe Not mit „Caesar 2" hatten, bekommen nun Hilfe von Stefan Hudelmeier. Finanzprobleme (zumindest in diesem Spiel) gehören nun der Vergangenheit an.

Lesereinsendung Nr. 9-2
Flo Berlich hat ein nettes Geschicklichkeitsspiel geschrieben, das mich stark an die Anfänge der Computerspiele erinnert. Sieht aus wie auf dem Atari 2600, hört sich auch so an und macht so viel Spaß, als wenn man 15 Jahre jünger wäre. Lesern unter 16 Jahren ist von der Benutzung des Programms dringend abzuraten!

Lesereinsendung Nr. 9-3
Für alle Begeisterten des runden Leders hat sich Andreas Strafner hingesetzt und einen Fußball-Manager gestrickt. Sieht grauenhaft aus, erfüllt aber voll und ganz seinen Zweck. Kommt zwar ein wenig zu spät, kann aber durchaus neben den kommerziellen Produkten bestehen.

Lesereinsendung Nr. 9-4
Jörg Goldkamp hat eine weitere Kniffel-Variante geschrieben. Das wäre an sich ja noch nichts Besonderes, aber er hat sie mit einem Computergegner versehen, dessen Spielstärke ausreicht, um selbst hartgesottene Zocker an den Rand des Wahnsinns zu treiben - manche auch ein bißchen weiter!

Lesereinsendung Nr. 9-5
Labyrinth der Monster riecht furchtbar arg nach dem legendären „Boulderdash". Aber es ist ja keine Sünde, bei den Besten zu klauen, oder?

Lesereinsendung Nr. 9-6

COVER CD-ROM 09/96

Hier kommt Christoph Merkelbach mit einem reinrassigen 3D-Shooter. Die wirre Vorgeschichte erzählt von bösen Ninjas, die eine Schule überfallen haben. So rast man also durch unzählige Gänge, um die Schurken mittels wohlgezielter Tritte zu beseitigen. Natürlich findet man auch Waffen, die äußerst unchristlich eingesetzt werden können. Zwar wurde das Spiel ordentlich programmiert, doch ist es vom moralischen Standpunkt her mehr als fragwürdig. Wer daran Gefallen findet, schäme sich und spiele zur Strafe noch drei Runden „Pastor 3D".

Lesereinsendung Nr. 9-7
Zwar ist die Idee zu diesem Spiel noch älter als ich (was etwas bedeuten soll), aber sie wurde wirklich professionell umgesetzt und kann für viele Stunden an den Monitor fesseln. Frank Meyer bastelte eine grafisch tolle Variante von „Schiffe versenken". Allerdings kommt jetzt kein Lehrer mehr und macht Terror, weil man es während des Unterrichts gespielt hat, dafür hat man jetzt seinen Terror bei der Anschaffung des Rechners und Windows 95 - beides ist unheimlich wichtig für dieses Spiel.

Lesereinsendung Nr. 9-8
Wer kann sich noch an das allererste Computerspiel erinnern? Ja genau, es war „Pong". Das von Martin Kunkel geschriebene „Plong" hat nicht nur einen sehr ähnlichen Namen, sondern gleicht seinem Vorbild bis aufs letzte, angestaubte Pixel. Und wenn es nicht so blitzartig anfangen würde, könnte man vielleicht sogar rechtzeitig reagieren.

Lesereinsendung Nr. 9-9
„Flap 1" ist ein einfaches, aber nett gemachtes Ballerspielchen. Gerade das richtige für zwischendurch.

Lesereinsendung Nr. 9-10
Ich kann wohl davon ausgehen, daß jeder „Tetris" kennt. Stefan Blickensdörfer auch. Aber es war ihm offensichtlich zu langweilig, und so machte er sich daran, „Boxes" auf die Menschheit loszulassen. Hier muß auf die Kästchen geschossen werden, um deren Farbe zu verändern - Rest siehe „Tetris", und das bezieht sich auch auf den hohen Suchtfaktor.

Lesereinsendung Nr. 9-26
Marcel Ofner und Karl Griesser beseitigen hiermit die Probleme bei „Sternenschweif".

Lesereinsendung Nr. 9-27
Dyna Blaster ist ein einfaches Spiel für bis zu vier Personen, die versuchen, sich mittels Bombenlegungen vom Screen zu putzen - wie bei „Highlander": Es kann nur einen geben.

Lesereinsendung Nr. 9-28
„Wormies" ist - wie der Name schon andeutet - eine Variante von „Worms". Allerdings hat Benjamin Hoepner die Biester wirklich ganz herzig gezeichnet. Als echte Herausforderung stellt sich das Game auf einem Pentium dar, weil die Würmer mit einem Tempo um die Kurven driften, daß es selbst einen Schumacher die Schamesröte ins Gesicht treibt.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Civilization 2 V1.11.16

Entnervte Civilization 2-Spieler, die sich über die „merkwürdige" deutsche Übersetzung des Strategie-Hammers von MicroProse geärgert haben, dürfen aufatmen: Der aktuelle Patch mit der Versions-Nummer 1.11.1G ersetzt alle bisherigen Änderungen. Des weiteren wurde eine Reihe lästiger Bugs logischer und technischer Art eliminiert.

Descent 2 Version 1.1

Bei einem solch komplexen 3D-Actionspiel wie Descent 2 von Interplay lassen sich kleinere Bugs kaum vermeiden. Dieses Update macht Schluß damit und ergänzt das ursprüngliche Programm (Version 1.0) um einige interessante Features.

Links 386 Windows 95-Patch

Da hat man endlich Windows 95 installiert, und schon laufen erklärte Lieblings-Spiele (wie z. B. Links 386) nicht mehr ordentlich. Zufällig haben wir für genau dieses Problem eine praktikable Lösung anzubieten: Dieser Patch sorgt dafür, daß Sie selbst mit Ihrem neuen Betriebssystem absturzfrei putten können.

Monopoly Version 1.3

Endlich die Schloßallee komplett ausgebaut, und - zack - stürzt Westwoods multimediale Monopoly-Umsetzung beim Abspielen einer der 3D-Sequenzen ab. Das muß nicht sein: Die Version 1.3 behebt - neben einigen kleineren Fehlern - auch dieses Ärgernis.

Silent Hunter-Patch (deutsche Version)

Für die aufsehenerregende U-Boot-Simulation von SSI gibt es inzwischen einen Patch. Ab sofort brauchen Sie zum Betrieb dieses Spiels weniger als 7.100 KB XMS-Speicher. Auch Abstürze beim Aufruf des integrierten Kalenders werden beseitigt, und die historischen Missionen funktionieren nun endlich tadellos.

F1 Manager 96 V1.1

Die Bugs in Software 2000s F1 Manager waren so gravierend, daß wir unseren Test nach seiner Veröffentlichung noch einmal komplett neu schreiben mußten. Der Patch auf die Version 1.1 macht aus dem Flickwerk jetzt endlich ein fertiges Spiel.

COMMAND & CONTACT

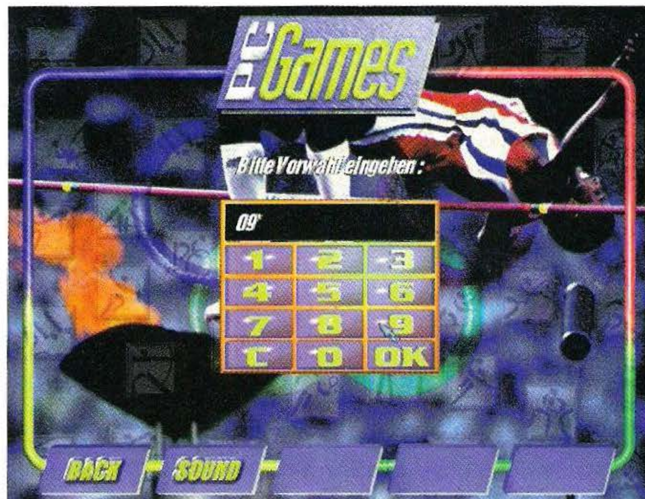
Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert.. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1.	(1)	Die Siedler 2	Blue Byte	2
2.	(2)	Civilization 2	MicroProse	3
3.	(-)	F1 Manager 96	Software 2000	1
4.	(3)	Command & Conquer	Virgin	9
5.	(10)	World of Combat	Compilation/NovaLogic	2
6.	(5)	Conquest of the New World	Interplay	2
7.	(2)	Megapak 5	Koch Media	3
8.	(6)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	7
9.	(9)	Hugo 3	ITE	9
10.	(8)	Die Fugger 2	Sunflowers	3
11.	(-)	Silent Hunter	Mindscape/SSI	1
12.	(-)	Flight Simulator 5.1	Microsoft	1
13.	(11)	Blue Byte Collection	Blue Byte	2
14.	(-)	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods/CentreGold	1
15.	(13)	WinSkat	CDV	2
16.	(-)	Pole Position	Ascon	1
17.	(13)	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	4
18.	(-)	AH64D Longbow	Electronic Arts	1
19.	(-)	Shannara	Legend/Virgin	1
20.	(-)	Ripper	Gametek	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	(-)	WarCraft 2 Expansion Set	Blizzard Entertainment	1
2	(12)	AH64D Longbow	Electronic Arts	2
3	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte	3
4	(-)	Elisabeth I.	Ascon	1
5	(1)	INDIZIERT	INDIZIERT	2
6	(3)	Civilization 2	MicroProse	3
7	(-)	Command & Conquer Editor 2	—	1
8	(-)	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
9	(7)	F1 Manager 96	Software 2000	2
10	(14)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	8
11	(11)	Command & Conquer	Westwood	9
12	(9)	C & C Der Ausnahmezustand	Westwood	5
13	(-)	Afterlife	LucasArts	1
14	(16)	Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	3
15	(4)	The Dig	LucasArts	2
16	(13)	Conquest of the New World	Interplay	3
17	(-)	Space Hulk 2	Electronic Arts	1
18	(-)	Urban Runner	Sierra	1
19	(5)	Silent Hunner	Mindscape	2
20	(-)	Die Fugger 2	Sunflowers	1

RANKING

Unsere Referenz - PC Games empfiehlt

In dieser Ausgabe feiert es Premiere - unser neues Referenz-System, das die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele jedes Genres auflistet. Alle zukünftigen Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassische Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance	Sir-Tech	7/95

Echtzeit

Command & Conquer	Westwood Studios	9/95
Syndicate	Bullfrog	8/93
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascon	2/94
Bundesliga Man. Hattrick	Software 2000	8/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Links LS	Access	9/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Front Page Sports Football	Sierra	

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 96	Electronic Arts	12/95

Action

Rennspiel

Bleifuß	Virgin	1/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2	Activision	10/95
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault	LucasArts	1/95
Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Simulationen

Rennsport

Formula One Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Bewertungskästen

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	90%

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harald Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:
Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Hansgeorg Hafner

Titel: Westwood, Virgin

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/30511-555
Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition:
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Inserentenverzeichnis

Coming Soon

Monat für Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit den interessantesten Titeln der kommenden Monate, die wir in enger Kooperation mit den Herstellern zusammengestellt haben. Daß es bei den geplanten Release-Terminen fast immer zu erheblichen Verzögerungen kommt, wissen Sie sicherlich aus leidvoller Erfahrung. Wir halten Sie über die diesbezüglichen Entwicklungen auf dem laufenden! Übrigens: Die Neuerscheinungen im August finden Sie ab sofort auf der Coming Up-Seite.

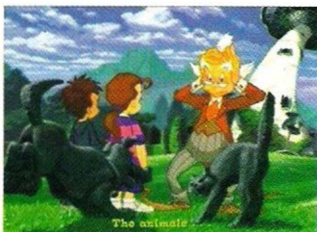
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Oktober 96
Addams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	September 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Alien Incident	Gametek	Action	Oktober 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D-Action	September 96
Assassin 2015	Warner Interactive	Action-Adventure	Oktober 96
Boku Boku	Sega	Geschicklichkeit	September 96
Baphomets Fluch	Virgin/Revolution Software	Adventure	September 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Oktober 96
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97
Bleifuß 2	Virgin/Graffiti Software	Rennspiel	November 96
British Open	Looking Glass	Sportspiel	November 96
Bug!	Sega	Jump & Run	September 96
Bundesliga Manager f. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96
Callahans Crosstime Saloon	Legend	Adventure	November 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WiSim	Dezember 96
Cluedo	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Der Tiberiumkonflikt (Win 95)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96
Creatures	Warner Interactive	Simulation	Oktober 96
Crusader: No Regret	Origin	Action-Adventure	September 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96
Daggerfall: Die Schriften der Weisen	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Oktober 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	September 96
Daytona USA	Sega	Rennspiel	September 96
Deadlock	Accolade	Strategie	September 96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Oktober 96
Die Akte Pandora	Virgin/Access	Adventure	September 96
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	September 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	September 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Oktober 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	November 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Januar 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Flight Unlimited (Windows 95)	Looking Glass	Flugsimulation	August 96
Flottenmanöver	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Gene Wars	Bullfrog	Strategie	September 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Hardline	Virgin/Cryo	Action	September 96
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96
International Moto X	Warner Interactive	Rennspiel	Dezember 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	September 96
Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	September 96
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	Oktober 96
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	November 96
John Madden Football 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Januar 97
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Oktober 96
M.I.A.	Warner Interactive	Flugsimulation	Dezember 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Master of Orion 2: Battle of Antares	MicroProse	Strategie	Oktober 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
Maxx	Greenwood	Rennspiel	September 96
McLaren at Le Mans	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Mindwarp	Maxis	3D-Action	September 96
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	November 96
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	November 96
Petka	Max Design	Adventure	September 96
Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	Oktober 96
Privateer: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Oktober 96
Rama	Sierra		November 96
Ravage	Warner Interactive	Action	Oktober 96
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Risiko	Virgin/Hasbro	Strategie	November 96
Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	September 96
Scorched Planet	Virgin/Criterion	Action	September 96
Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Sierra ProPilot	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Skynet Revenge	Bethesda Softworks	3D-Action	November 96
Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Star Control 3	Accolade	Strategie	Oktober 96
Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Star Trek: Return to Vulcano	Interplay	Adventure	Januar 97
StarCraft	Blizzard	Strategie	Dezember 96
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Februar 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Syndicate Wars	Bullfrog	Action/Strategie	September 96
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	Januar 97
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	November 96
Three Skulls of the Toltecs	Warner Interactive	Adventure	September 96
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	November 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	Oktober 96
Trash-It	Warner Interactive		November 96
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	Januar 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 96
Ultra Pinball 2	Sierra	Flipper	Oktober 96
US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	Oktober 96
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
Virtua Fighter PC	Sega	Beat 'em Up	September 96
Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
WipEout XL	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Woodruff 2	Sierra	Adventure	Februar 97
X-Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	September 96
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	Januar 97

Mortimer and the Riddles of the Medallion

Kinderüberraschung

Was Spannendes, was zum Spielen UND was zum Ballern - das sind ja gleich drei Dinge auf einmal! Mit Mortimer wandelt LucasArts auf einem extrem schmalen Grat zwischen Edutainment und einem waschechten Shoot 'em Up-Kracher im Rebel Assault-Stil. Lohnt sich das Spiel auch für junggebliebene Erwachsene?

Sally und Sid gehören zu der Kategorie von Dreikäsehochen, die skrupellos ihren Haustieren (Hund Scout und Mietze Waffles) hinterherwetzen, als diese in einem dichten Gebüsch verschwinden. Wie seinerzeit Alice landen die Kids in einem Wunderland, in dem der frevelhafte Lodius alle Tiere in Steinstatuen verwandelt hat. Wenn man den einleitenden Worten des leicht konfusen Professor Lazlow, seines Zeichens Konstrukteur der fliegenden Riesen-Rennschnecke Mortimer , Glauben schenken darf, kann dem gewissenlosen Schurken nur durch das Finden und Zusammensetzen der Einzelteile eines magischen Medaillons das Handwerk gelegt werden. Im Cockpit von Mortimer tobt man anschließend nach dem Vorbild von Rebel Assault 2 (auf dessen Grafik-Engine die Flugsequenzen basieren) durch vier verschiedene Welten: Savanne, Wald, Polargebiet und Wüste. Alle zu Stein gewordenen Tiere werden während des Fluges mit dem „Revitascope" erlöst, Gegner wie Hornissen und Kraken dienen hingegen als Zielscheibe für die Schleimkugeln des „Slimetron Muckchucker 2000". Zu diesem Zweck richtet man das hin- und herschwankende Fadenkreuz mit Maus oder Joystick auf das gewünschte Objekt aus und drückt ab. Des öfteren muß der Spieler auch Ästen, Eis- oder Felsformationen ausweichen, um Schaden vom fliegenden Untersatz abzuwenden.



Herzallerliebst animiert: SVGA-Cinematics mit Sid und Sally.



Wer die Quiz-Fragen richtig beantwortet, darf die Reise fortsetzen.



Auf Schwierigkeitsstufe „Easy" sind die möglichen Ziel-Objekte mit einem grünen Rahmen gekennzeichnet und deshalb von weitem erkennbar.

Expeditionen ins Tierreich

Am Ende jeder Welt erwartet den lernbegierigen Vor- bzw. Grundschüler ein Quiz: Alle beobachteten Tiere können über ihre Besonderheiten interviewt werden und stellen sich in kurzen Videosequenzen vor. Wer die darauffolgende Frage (eine von insgesamt 88) richtig beantwortet, erhält ein weiteres Fragment des Amuletts. Zwischendurch gibt es professionell animierte 3D-Cut-Scenes (teils gerendert, teils gezeichnet), witzige Songs zum Mitgrölen und köstliche Schmunzel-Gespräche - eine alles andere als biedere Vorstellung und bei höherer Schwierigkeitsstufe garantiert kein Kinderspiel mehr, da die Steuerung ohnehin nicht zu den exaktesten ihrer Art gehört und die Gegner oft recht unvermittelt vor dem Fadenkreuz auftauchen. Die Pädagogik-Abteilung der PC Games rät: Wenn's Kind was dabei lernen soll oder sich auch mal allein mit diesem wirklich professionell gemachten Spiel vergnügen darf, dann empfehlen wir Ihnen das Warten auf die komplett deutsche Version, die demnächst erscheint.

Petra Maueröder ■

Statement



Was für Kinder gut ist, muß für Erwachsene nicht schlecht sein - die trickfilmreifen SVGA-Animationen verdienen Höchstwerte auf der nach oben offenen Niedlichkeits-Skala. Aber: Spiele-Profis verputzen Mortimer problemlos innerhalb weniger Stunden, in Familien mit interaktiv veranlagtem Nachwuchs sollte dieses Programm hingegen zur PC-Standard-Ausrüstung gehören. Nur schade, daß sich Mortimer nicht präziser steuern läßt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,1 MB	General Midi
CD 668 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Shoot'em Up

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Kick Off 96

Nachnominierung

Football's coming home: Englands Sportspiel-Legende ANCO gelobt Wiedergutmachung nach dem Willi Lemke Fußballmanager-Fiasko und konzentriert sich bei Kick Off 96 auf die drei Erfolgsfaktoren, die Kick Off 2 zum Kult gemacht haben: Gameplay, Gameplay und vor allem Gameplay.

Freundschaftsspiele, Europameisterschaft, Liga- und Pokalwettbewerbe - da fühlt man sich als FIFA Soccer-Junkie doch gleich wie zu Hause. In den 49 National-Teams und über 750 Erstliga-Vereinen tummeln sich 15.000 Spieler von der Sorte Kahn, Summer und Klunsmann - bis auf die deutschen Balltreter enthält Kick Off 96 ausschließlich Original-Namen. Des weiteren bietet das Programm die gängige Optionsvielfalt (Arcade/Simulation, Zusammenstellung beliebiger Kader, Abseits/Fouls/Verletzungen, Replay, Statistiken) und eine schlicht-funktionale 3D-Grafik, die mit sanftem Scrolling und flotten Zooms auftrumpft. Immerhin dürfen Sie unter vier verschiedenen Kameraperspektiven wählen, und ein VGA-Modus läßt selbst leistungsschwächere PCs nicht unberücksichtigt.

Statement



Eines darf man von Kick Off 96 auf gar keinen Fall erwarten: Plug & Play, wie es z. B. bei FIFA Soccer 96 und Euro 96 gepflegt wird. Wenn Sie auf optische „Boah!"-Effekte verzichten können und den Ehrgeiz aufbringen, sich mit der äußerst raffinierten, aber leider auch stark übungslastigen Steuerung auseinanderzusetzen, werden Sie an dieser Simulation langfristig viel Freude haben. Ansonsten: Finger weg!

Übung macht den (Europa-)Meister

Will man zweistellige Zu-Null-Niederlagen vermeiden, sollte man bei Kick Off 96 einige grundsätzliche Regeln beachten: Erstens: Lege Dich als Einsteiger niemals mit einem überlegenen oder ebenbürtigen Team an. Zweitens: Benutze ein Gamepad (unterstützt werden Exemplare mit zwei oder vier Buttons). Drittens: Trainiere!!! Wer die anfängerfeindliche Steuerung seiner Elf in den Griff bekommt, entlockt den Jungs Traumpässe, Heber, Fallrückzieher, herrliche Kopfbälle und eine Reihe fortgeschrittener Tricks. Das Problem dabei: Der Ball pappt nicht so angenehm am Schlappen des aktiven Kickers, sondern läßt sich nur in Kombination mit einer Taste unter Kontrolle behalten. Die Folge ist, daß gegnerische Spieler die Lederkugel nach Belieben „entführen" können und sie in den seltensten Fällen freiwillig wieder herausrücken. Eine frustige, fragwürdige Quälerei - sowohl für Einsteiger als auch für Umsteiger von EA Sports- oder Gremlin-Spielen.

Petra Maueröder ■



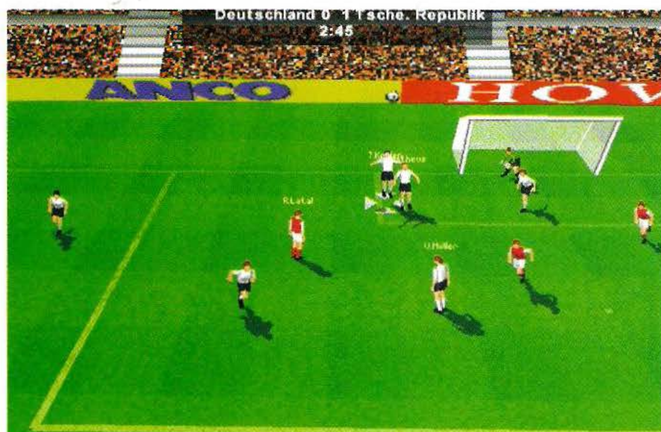
Wie weit Bayern-Keeper Kahn den Ball wegdrischt, können Sie durch Positionierung der „Einschlagstelle" selbst definieren.



In den Händen des Spielers: Spielsystem und Aufstellung.



15.000 Spieler aus 49 Ländern sind mit von der Partie.



Alptraum Europameisterschaft: Im Rückstand liegend, schaufelt ein Tscheche den Eckball präzise auf die Köpfe seiner Kollegen vor dem deutschen Tor.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 39 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Zwei Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel

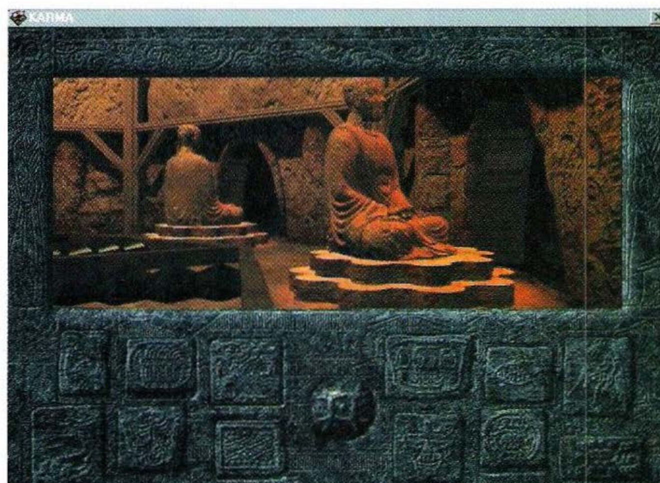
Grafik	60%
Sound	15%
Handling	75%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ANCO
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

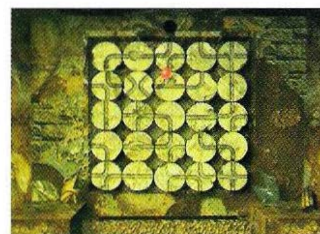
Navigo hat sich anscheinend die Esoteriker unter den PC-Spielern als Zielgruppe auserwählt. Nach dem Myst-Clone Evocation folgt nun mit Karma ein weiteres Knobel-Epos, das diesmal voll und ganz auf fernöstlicher Mystik basiert.

Karma

Yin & Yang



Bereits ziemlich am Anfang erwartet einen das knifflige Rätsel mit dem Abacus, für dessen Lösung die Buddha-Statuen Hinweise bereithalten.



Hier gilt es, die rote Kugel in das Maul des kleinen Tiers in der rechten unteren Ecke zu bugsieren.



Über mangelnde Abwechslung bei den Puzzles kann man nicht klagen.

Karma bezeichnet im Sanskrit die guten und bösen Taten, die das Schicksal eines Menschen in der Gegenwart und in zukünftigen Leben bestimmen. Die Lehre vom Karma ist eine der Grundlagen des Buddhismus und des Hinduismus. Das Spiel Karma richtet sich somit in erster Linie an Personen, die fernöstlichen Religionen gegenüber aufgeschlossen sind und sich in deren Gedankenwelt vertiefen wollen. So basieren auch die Puzzles von Karma auf über 1.700 Jahre alten Malereien aus den real existierenden Höhlen von Dun-Huang und auf den Legenden, die sich um diesen Ort ranken. Im wesentlichen gilt es, eine universale Heilquelle ausfindig zu machen, die ein böser Dämon der Menschheit vorenthält. Bevor Sie jedoch zu diesem Ort gelangen, muß man eine Vielzahl von Rätseln knacken, um sechs Items zu bekommen, die in Beziehung zu den sechs Elementen Wind, Erde, Wasser, Feuer, Holz und Metall stehen. Erst dann ist man würdig, in die geheimen inneren Höhlen mit den göttlichen Artefakten vorzudringen, die den Bann des Dämonen brechen können.

Meditation

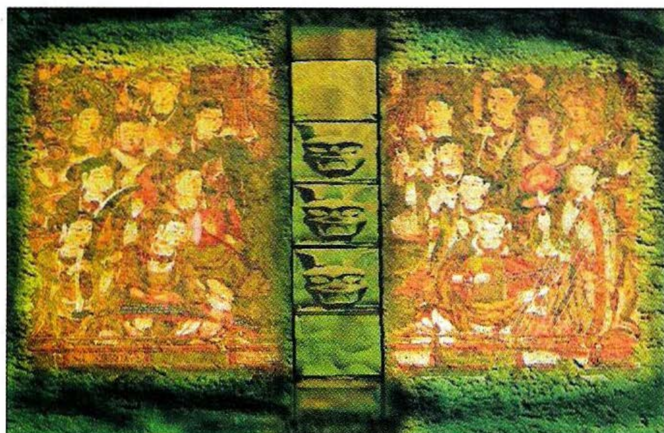
Die mystische Gedankenwelt von Karma rankt sich ganz um Buddhismus, Zahlensymbolik und die sechs Elemente - es herrscht also eine klarere Linie als im Vorgängerspiel Evocation. Stilistisch passend präsentiert sich die geschmackvoll mit fernöstlichen Versatzstücken gestaltete Grafik, die von dezenten asiatischen Klängen untermalt wird. Durch den abwechslungsreichen Mix aus Denk-, Geschicklichkeits- und reinen Geduldpuzzles klickt man sich bequem mit der Maus. Leider erweisen sich manche der Rätsel jedoch als derart schwer durchschaubar, daß man vielfach nur mit Engelsgeduld und mühseligem Ausprobieren zum Ziel kommt.

Herbert Aichinger ■

Statement



Ein Computerspiel, das die Ruhe und Gelassenheit der buddhistischen Lehre ausstrahlt, wird mit Sicherheit seine Liebhaber finden. Hier kann man die Hektik des Alltags vergessen und ganz in eine andere Welt eintauchen. Schade ist allerdings, daß sich Karma nur im 256-Farbenmodus bei 640x480 Bildpunkten betreiben läßt.



In diesem optisch ansprechend gestalteten Rätsel dreht sich alles um die chinesischen Musikinstrumente, die die Figuren auf den Reliefs spielen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 541 MB	Audio

REQUIRED
486SX25, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Denkspiel

Grafik	71%
Sound	69%
Handling	68%
Spielspaß	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Navigo
Preis	ca. DM 99,-
CD-Advantage	ausreichend

Wer vor kurzem sein geliebtes Mega Drive entsorgt hat und dieser vielseitigen 16 Bit-Konsole inzwischen bittere Tränen nachweint, darf aufatmen: Videospiel-Gigant SEGA läßt sein Maskottchen, den grundsympathischen, extra-knuddeligen Turbo-Igel Sonic, seit neuestem auch in Windows 95-Fenstern zirkulieren.

Sonic PC

Herr der Ringe



Solch riesige Ungetüme erwarten den putzigen Igel am Ende einer durchlaufenen Zeit-Zone. Besiegt Sonic den „Obermotz", wird Bilanz gezogen.



Sonic PC bietet zwei Modi: entweder im Fenster oder als Vollbild mit VGA-Auflösung (320 x 200 Pixel).



Jetzt geht's rund: Sonic jagt im Turbogang durch die „Half-Pipe".

Sonic ist so etwas wie das Nationalheiligtum des SEGA-Imperiums - nicht ganz so kultig wie der unverwüstliche Super Mario von Nintendo, aber nach wie vor ein 100 %iger Verkaufsgarant als Namensgeber und Hauptdarsteller von Plattform-Spielen. Klein, blau und stachelig spurtet er seit 1991 mit Überschallgeschwindigkeit durch riesige Levels und sammelt dabei punkteträchtige Ringlein auf. Wenn der kleine Kerl Anlauf nimmt, rotieren seine Füßchen kreissägenartig und beschleunigen ihn auf ein derart irres Tempo, daß er spielend durch Loopings kullert oder Tunnels in Wände fräst. Gegner werden durch elegantes Draufhüpfen liquidiert. Wenn Sonic per Sprungfeder durch die Botanik katapultiert wird oder von einer wackeligen Plattform zur anderen hopst, kann der Bild-Ausschnitt in alle Richtungen mitscrollen.

Wirbelwind

Sonic PC entspricht dem damals heftigst umjubelten „Sonic CD" für's Mega CD 2, bekanntermaßen eine Übergangslösung zwischen Mega Drive und der aktuellen 32 Bit-Wunderkiste Saturn. Aus insgesamt 21 großräumigen „Stages" setzt sich das Jump & Run zusammen, unterteilt in sieben Welten mit je drei Abschnitten. Unterwegs findet man die üblichen Extras: Zusätzliche Ringe, Schutzschilde, Unverwundbarkeit, Turbo-Modus, Restart-Punkte, ein weiteres Leben sowie etliche 3D-Bonus-Levels. Das Spiel wurde - typisch SEGA - eigens für Pentium-PCs und Windows 95 konzipiert und funktioniert auch tatsächlich nur mit einer derartigen Konfiguration. Als Gegenleistung bekommt man eine 1:1-Umsetzung geboten, die mit sehenswertem, weitgehend ruckelfreiem Parallax-Scrolling glänzt. Die Performance ist freilich grafikkartenabhängig, läßt sich aber auch durch die Wahl des richtigen Modus (Vollbild bzw. Fenster) beeinflussen.

Petra Maueröder ■

Statement



Knallbunt, hinreichend abwechslungsreich, motivationsfördernd designt, gut steuerbar - Sonic PC bietet naturreines Jump & Run-Amüsement für jede Altersgruppe, ist aber dem ideenreicheren Earthworm Jim-Duo unterlegen. Dennoch ein unverzichtbarer Bestandteil einer lückenlosen Genre-Sammlung und wegen der Spielstand-Speichermöglichkeit ein idealer Arcade-Pausen-Snack!



In den 3D-Bonus-Stages geht es darum, einen Hindernis-Parcours in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren - als Belohnung winken zusätzliche Ringe.

SPECS & TECS

VGA		Tastatur	●
SVGA	●	Maus	
DOS/WIN 3.1		Joystick	●
WIN 95	●	SoundBlaster	●
HD	1 MB	General Midi	
CD	145 MB	Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

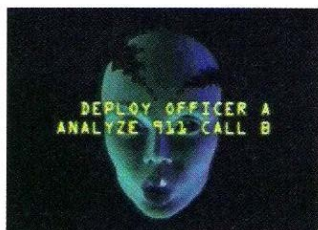
Grafik	70%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	81%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SEGA
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	befriedigend

Terror T.R.A.X.: Track of the Vampire

Kleine Horrorshow

In der Reihe „Bizarre Abkürzungen aus der Wunderwelt der Computerspiele" präsentieren wir Ihnen heute Folge 53: T.R.A.X. - Trace, Research, Analyze, Exterminate. Hinter dem Kürzel verbirgt sich allerdings ein zweiköpfiges Sondereinsatzkommando, das einen modernen „Vampir" durch eine düstere Metropole jagt.

In einer nicht näher konkretisierten Millionenstadt bekommt die Polizei verstärkt verzweifelte Notrufe von Bürgern, denen von Zombies und ähnlichen Absonderlichkeiten die Augen herausgepuhlt wurden oder die anderweitige Schäden der übernatürlichen Art davongetragen haben. Visualisiert werden solche geschmackvollen Vorfälle durch bemüht gruselige Grimassen der Mimen, ordentlich viel Theaterblut, entsprechende Zahnprothesen und ein paar neckische Special Effects aus dem Computer. Sie kontrollieren zwei rechtschaffene Gesetzeshüter (Männlein und Weiblein, weder verwandt noch verschwägert mit Scully und Mulder), die getrennt voneinander zu den Tatorten gerufen werden, in mysteriösen Laboratorien herumschnüffeln oder in Krankenhäusern recherchieren. Gefilmt wurde meist mit einer wild herummanövrierten SteadyCam, wodurch Terror T.R.A.X. eine gewisse Rasanz erhält. Über die künstlerische Qualität eines chronisch verwackelten Bilds auf dem Urlaubsfilm-Niveau eines frischgebackenen Camcorder-Besitzers kann man natürlich streiten.



A oder B? Sekundenbruchteile entscheiden über Leben und Tod.


Würden Sie diesen freundlichen Herrn zu Ihrer Geburtstagsparty einladen?

Aktenzeichen XY ungelöst

Die Puzzles bestehen aus der bemerkenswerten Herausforderung, auf Kommando entweder die Taste „A" oder „B" zu betätigen - und zwar möglichst schnell, bevor die Farbe der beiden Alternativen (z. B. „Befehl ausführen" oder „Befehl verweigern", „Verdächtige Person verfolgen" oder „Wohnung untersuchen") von einem frühlingsfrischen Grün in ein dramatisches Ferrari-Rot mutiert. Wer zu spät oder gar nicht reagiert, dem geht es wie dem Mitglied eines Buchclubs: Es wird eine zufällige Auswahl vorgenommen - nach Murphys Gesetz i. d. R. die falsche. An dieser Stelle fühlt man sich nun unweigerlich an die Sternstunden glücklicher Kindertage erinnert, als „1,2 oder 3"-Onkel Michael Schanze die magischen Worte sprach: „Ob Ihr wirklich richtig steht, seht Ihr, wenn das Licht angeht...". Je nachdem, ob Sie die korrekte Taste gedrückt haben oder nicht, gelangen Sie in eine (tödliche) spieldesign-technische Sackgasse oder dürfen weiter mitfiebern. Ebenfalls genial: Es kann exakt EIN Spielstand angelegt werden (Taste „S"), und bereits durchlittene Videosequenzen werden auf Wunsch übersprungen. Sonderlich umfangreich ist das Programm nicht gerade, was auch durch den erstaunlich niedrigen empfohlenen Verkaufspreis zum Ausdruck kommt.

Petra Maueröder ■


Nachteile des empfohlenen HiColor-Modus: 1. Ruckeln selbst auf High-End-Systemen. 2. Kein signifikanter Unterschied zur 256 Farben-Version.

Statement



Interaktives Video-Geschnetzeltes nach M-TV-Art, von einem überkreativen Regisseur lust- und zusammenhanglos hintereinandergeschnitten - das ist Terror T.R.A.X. Der geringe Unterhaltungswert ist bedingt durch banale Ausprobier-Puzzles, diffuses Bildmaterial, ermüdendes Geschwätz aus dem Off und eine alles andere als mitreißende Handlung. Die übliche CD-ROM-gewordene Langeweile eben, die 90 % aller „Interactive Movies" auszeichnet.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 604 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interactive Movie

Grafik	30%
Sound	45%
Handling	50%
Spielspaß	21%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

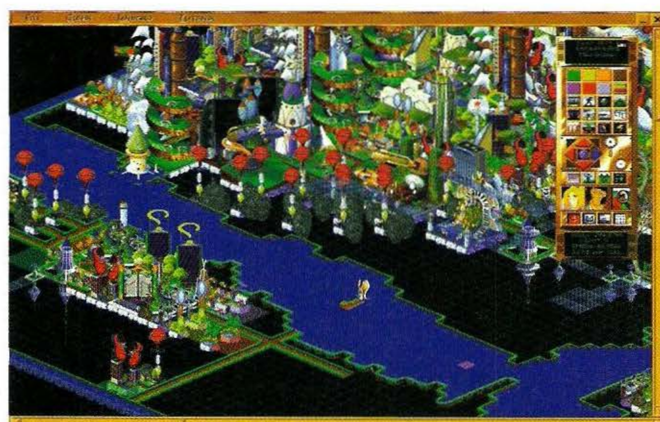
Afterlife

Chaos im Jenseits

Gibt es ein Leben nach Sam & Max und Indiana Jones 4? Für Michael Stemmle schon. Der Spieledesigner hatte es offensichtlich satt, einen Adventure-Superhit nach dem anderen programmieren zu müssen. Also verkündete er: Ihr Menschen bei LucasArts, laßt uns eine satirische Himmel-und-Hölle-Simulation erschaffen! Die nachvollziehbare Überlegung: Was mit Freizeitparks, Großstädten, Ameisenkolonien und Wolkenkratzern klappt, müßte doch eigentlich auch im Jenseits funktionieren. Zeit für das Jüngste Gericht der PC Games: Ist Afterlife etwa die schon lange erhoffte Reinkarnation von SimCity 2000?

Welches Schicksal hätten's denn gern? Über 200 verschiedene „Fates" - Belohnungen im Himmel, Bestrafungen in der Hölle - warten auf die EMBOs. Ein EMBO ist ein Ethisch Mündiger Biologischer Organismus (so übersetzt es zumindest das Handbuch) und durchaus mit dem Homo sapiens vergleichbar. Diese Kreaturen leben auf einem imaginären Planeten in einer weit, weit entfernten Galaxis und sind Anhänger zehn grundverschiedener Weltanschauungen.





Auch wenn das beliebte Kinderspiel „Himmel und Hölle" zum Konzept von Afterlife paßt: diese komplexe Simulation ist alles andere als „kinderleicht".



Von SimCity keine Spur: es ist nicht leicht, hier den Überblick zu behalten.

Pracht-Bauten

Vom überwältigenden Anblick eines Himmel-/Hölle-Panoramas mit zig unterschiedlichen Gebäuden hat der Spieler im Normalfall herzlich wenig, denn in diesem Modus ist Afterlife schlichtweg unspielbar: Unter anderem werden kleine von großen Anlagen verdeckt, und die Art einer Konstruktion ist auf den ersten Blick erst recht nicht ersichtlich. Per Button können Sie alle Gebäude ausblenden, so daß ausschließlich die farbigen Flächen zu sehen sind.



Ein Teil der Bevölkerung ist zum Beispiel der Ansicht, daß ALLE Lebewesen nach dem Tod grundsätzlich in den Himmel kommen. Manche glauben an die Wiedergeburt, andere wiederum gehen davon aus, daß sie bis in alle Ewigkeit im Paradies „wohnen". Diese Lehren gibt es auch in kombinierter Form. Ihre Aufgabe als Jenseits-Verwalter besteht nun in erster Linie darin, den EMBOs nach ihrem Ableben geeignete Wohnräume anzubieten. Für sieben positive bzw. negative Charaktereigenschaften - repräsentiert durch entsprechende Farben - können Zonen eingerichtet werden. Im Himmel sind dies Tugenden wie Zufriedenheit, Großzügigkeit, Mäßigkeit, Fleiß, Keuschheit, Friedlichkeit und Bescheidenheit. In der Hölle unterscheidet man nach „Sünden": Neid, Habgier, Maßlosigkeit, Trägheit, Wollust, Zorn und Stolz. Der Spieler agiert auf den beiden scroll-, dreh- und zoombaren isometrischen Arealen (Himmel und Hölle), die sich aus kleinen quadratischen Kacheln zusammensetzen. Mittels Icon-Leiste und Mausklick macht man aus anfangs neutralen Gebieten bewohnbare Seelen-Kolonien.

Hotel Paradies

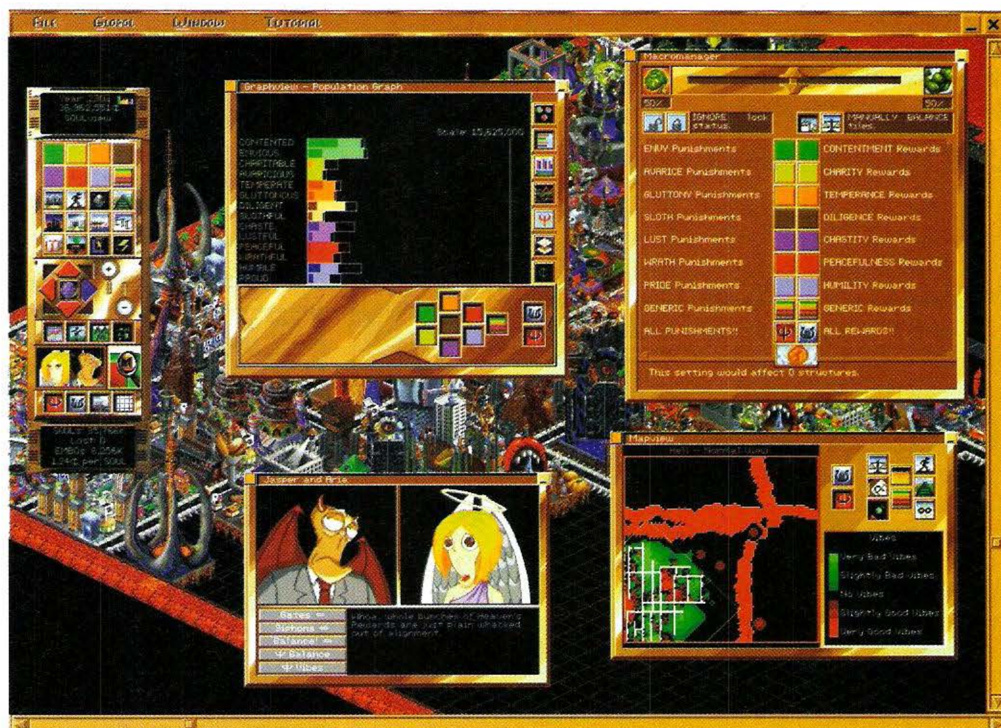
Durch Portale unterschiedlicher Größe gelangen die Seelen ins Jenseits und wandern anschließend zum passenden „Schicksal". Betreut werden diese Wohnanlagen von Tausenden und später Millionen fleißiger Hilfs-Engelchen und -Teufelchen, die Sie relativ günstig in eigenen Ausbildungszentren heranzüchten können. Jedesmal, wenn ein neuer „Kunde" durch eines der Tore stolziert, klimpert's im Klingelbeutel, und Sie bekommen einige „Himmels-Pfennige" gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Engel und Teufel (plus entsprechende Unterkünfte) bezahlen, die Straßen instandhalten und zusätzliche Regionen einrichten. Sind nämlich zu wenige Gebiete vorhanden, werden die Seelen „abgesaugt" und sind unwiederbringlich verloren. Im Idealfall sind die Unterkünfte komplett ausgebucht. Größere und somit effektivere Bauwerke entstehen nur dann, wenn das Verhältnis zwischen permanenten und vorübergehenden Untermietern kontinuierlich manuell (!) ausbalanciert wird, sprich: Gebäude anklicken, Balken entsprechend verschieben, nächstes Gebäude anklicken usw.

Ewig währt am längsten

Über kurz oder lang müssen Sie die komplette Fläche mit Zonen überziehen; dazu brauchen Sie



In nüchternen Dialogboxen werden die jenseitigen Geschäfte gemacht.



Afterlife ist ein wahres Paradies für Statistiker: Übersichtskarten, Tabellen, Bilanzen, Diagramme und die persönliche Beratung durch Jasper und Aria liefern wertvolle Anhaltspunkte für Himmel- und Hölle-Architekten.

Strukturen




ALL-U-MUST-EAT
Essen, essen, essen - ununterbrochen, bis man explodiert

TUNNEL OF LOVE
Ein nicht enden wollender „Liebestunnel"





IT'S A CAT'S LIFE
Schlafen, essen, schlafen, essen...

JUNIOR HIGH
Unendliche Wiederholung der Klassen 7 bis 9



ETERNAFEST
Ein ewiges Oktoberfest




LOST AND FOUND
Verlorene Gegenstände findet man zukünftig genau da, wo man zuerst sucht

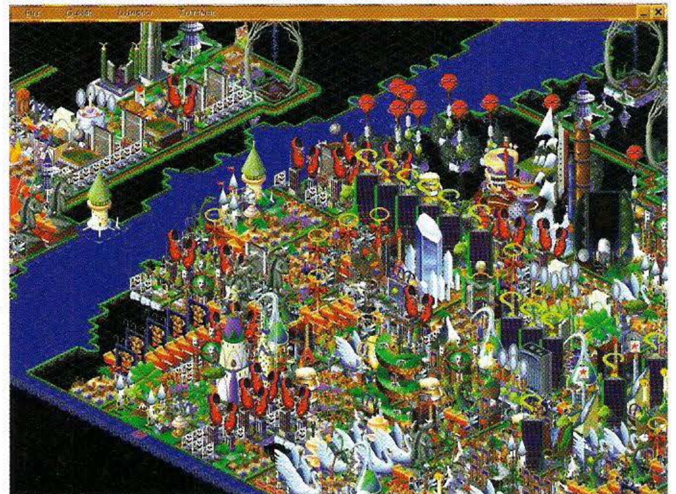


THE ENCHANTED FOREST OF CABLES
Täglich 24 Stunden wahlloses Zapping durch's Kabelfernsehen




TOOTH O' DARE
Willkommen auf den Behandlungsstühlen der rabiatesten Zahnärzten aller Zeiten

A WORLD OF PAIN
Die ultimative Bestrafung für heimtückische EMBOs: Alle nur denkbaren Schmerzen - gleichzeitig!



Wahnsinn! In Afterlife muß jedes Gebäude regelmäßig vom Spieler kontrolliert werden. Ein Großteil der Spielzeit geht bei Routineaufgaben drauf.

u. a. Häfen samt den dazugehörigen Schiffen, mit denen sich Lava- und andere Seen überqueren lassen. Karma-Stationen ermöglichen den Seelen die Rückkehr auf den Planeten durch Wiedergeburt, was eine Art „Recycling-Prozeß" in Gang setzt. Der Vorteil: Jeder Besuch in Himmel bzw. Hölle wird gesondert abgerechnet. Der Nachschub an Seelen kann bei mangelndem Wohnraum durch die Anpassung der Glaubensrichtungen reguliert werden. Mit der Planeten-Ansicht dürfen Sie die technologische Entwicklung vorantreiben. Neue Erfindungen bedeuten: Höhere Lebenserwartung, weniger Todesfälle und Easy Life im Nirwana. Auch das Verhältnis zwischen Tugenden und Sünden können Sie beeinflussen - allerdings nur indirekt und natürlich nicht kostenlos. Hektisch wird's, wenn auf dem Gestirn eine Sintflut oder ein Krieg Zigtausende von EMBOs dahinrafft, was das Seelen-Aufkommen kurzzeitig dramatisch ansteigen läßt und die Portale und Schicksale mangels Fassungsvermögen hoffnungslos überlastet. Noch unangenehmer: Falls eine der acht Zufalls-Katastrophen (z. B. überfrierende Hölle) über Ihr Reich hereinbricht, können Sie nur noch zuschauen, wie die Arbeit mehrerer Stunden den Bach runtergeht - Gegenmaßnahmen gibt es leider nicht. Eindeutiges Ergebnis intensiver Afterlife-Sessions: Das „SimJenseits" von LucasArts erschlägt Anfänger durch seine völlig unnötige Kompliziertheit, ohne im fortgeschrittenen Stadium die Vielfalt eines SimCity 2000 zu erreichen. Sie müssen sich wirklich um ALLES selbst kümmern; Routine-Aufgaben lassen sich - wenn überhaupt - nur durch die Inkaufnahme von immensen finanziellen Einbußen automatisieren. Außerdem muß man sich fragen, was von einem Spieldesign zu halten ist, bei dem man tagelang dem ersten Erfolgserlebnis hinterherhechelt. Von der beiliegenden Dokumentation werden Sie schmählich im Stich gelassen: Die beiden Broschüren haben die zweifelhafte Qualität einer Videorecorder-Anleitung - Motto: Wenn man erstmal weiß, wie's funktioniert, versteht man auch die Gebrauchsanweisung. Selbst die ansehnlichen Tutorials mit Aria und Jasper verwirren aber mehr als sie aufklären.

Petra Maueröder ■

Statement



Nicht schlecht, LucasArts. Wer die grundsätzlichen, nicht gerade naheliegenden Zusammenhänge kapiert hat, dürfte an diesem Programm vorübergehend seine Freude haben; zu entdecken gibt's jedenfalls jede Menge. Der ganz große Knaller ist's aber leider nicht geworden, was zum Teil an der abgefahrenen Thematik liegen mag. Nicht zuletzt wegen der unzureichenden Anleitung stolpert man anfangs von einer „Häh?"-Phase in die nächste. Auf einen Nenner gebracht: Beim Städtebau-Programm habe ich nach der ersten halben Stunde zumindest ein florierendes Provinznest, dem frustrierten Afterlife-Anfänger offenbaren sich hingegen ein paar farbige Zonen, viele nichtssagende Gebäude und ein dickes Minus auf dem Konto - bei Maxis wär' das nicht passiert. Der langfristige Spielspaß des großen Vorbilds bleibt unerreicht - oder empfinden Sie es als sonderlich reizvoll, ununterbrochen Hunderte oder gar Tausende von „structures" durchzuklicken? Das ist ungefähr so, als wenn Sie jedes einzelne Häuschen in SimCity 2000 laufend zu kontrollieren hätten. Hut ab vor der genialen Idee, den herrlich sarkastischen Gebäude-Beschreibungen und der unglaublich einfallsreichen Grafik, doch bei solchen Defiziten im Gameplay ist kein 70er mehr drin.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 242 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	80%
Sound	35%
Handling	75%
Spielspaß	**68%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	gut

Specs & Tecs

SOUND

Die DOS-Version unterstützt folgende **Soundkarten:**

- SoundBlaster 2.0
- SoundBlaster Pro
- SoundBlaster 16
- SoundBlaster AWE 32
- Pro Audio Spectrum
- Gravis Ultrasound
- Ensoniq Soundscape

darüber hinaus werden alle 100 % dazu kompatiblen Karten akzeptiert.

Unter Windows 95 werden alle für dieses Betriebssystem verfügbaren Treiber angesprochen.

Achtung: Wenn eine 8 Bit-Soundkarte in Ihrem PC eingebaut ist, raten wir Ihnen dringend zur Anwendung eines inzwischen verfügbaren Patches, der die Kompatibilität dieser Karten zu Windows 95 sicherstellt.

GRAFIK

DOS: VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich.

Windows 95: Windows 95-kompatible SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB) erforderlich. Der Hersteller empfiehlt für den Einsatz von Afterlife unter Windows 95 eine Beschleuniger-Karte (Stichwort: „Accelerator"). Ein Rat, den man ernstnehmen sollte: Erst recht bei größeren „Paradiesen" sind die Performance-Zuwächse deutlich spürbar.

AFTERLIFE IM INTERNET

`http://www.lucasarts.com`

Auf der Homepage von LucasArts finden Sie Interviews, Screenshots und zum Teil recht amüsante Previews zum Thema Afterlife.

IM VERGLEICH

Kriterium	Afterlife	SimCity 2000
Gebäude insgesamt	ca. 300	ca. 100
Gebäude (explizit anwählbar)	2 x 4 Tore; 2 x 4 Topien; 2 Siphons; 2 x 2 Banken; 3 Limbo-Strukturen; 3 x 2 Ausbildungs-Zentren	9 Kraftwerke; Polizeirevier; Feuerwache; Krankenhaus; Gefängnis; Kleiner Park; Großer Park; Zoo; Stadion
Ausbildung	2 x 4 Ausbildungs-Zentren	Schule; Hochschule; Bibliothek; Museum
Verkehrssysteme	Straßen; Karma-Strecken 3 Karma-Stationen	Straßen; Schnellstraßen; Tunnel; Auffahrten; Bushaltestellen; S-Bahn; U-Bahn; S-Bahn-Stationen; U-Bahn-Stationen
Häfen	2 x 3 „Binnenhäfen"	Flughafen; Seehafen; Yacht-Hafen
Sonstige Infrastruktur		Wassernetz; Elektrizitäts-Versorgung
Szenarien		5
Belohnungen	10 „Gifts"; 3 Haßkuppeln 3 Liebesdome	Bürgermeisterhaus; Rathaus; Statue 4 Militär-Stützpunkte; 4 Arkologien
Ausstattung		
Spiel-Geschwindigkeiten	3	3
Schwierigkeitsstufen	3	3
Tutorials	ja (selbstablaufend)	nur im Handbuch
Statistiken	sehr gut	sehr gut
Berater-Funktion	gut	sehr gut
Katastrophen	8	10
Katastrophen-Handling	ungenügend	gut
Katastrophen abschaltbar	ja (=> Halbierung der Seelen-Rate)	ja
Integrierter Gelände-Editor	nein	ja
Gegner	nein	ja (vier angrenzende Gemeinden)
Technik		
Betriebssystem	MS-DOS, Windows 95	MS-DOS, Windows 3.1/95
Auflösungen	640 x 480 800 x 600 1.024 x 768	systemabhängig (640 x 480, 1.024 x 768, 1.280 x 1.024 usw.)
3D-Landschaft	nein	ja
Zoom-Stufen	5	3
Blickwinkel	4	4
Scrolling	befriedigend	gut
Detailgrad der Grafik	sehr gut	gut
Gebäude-Animation	gut (komplett animiert)	befriedigend (Farbzyklen)
Sonstige Animation	befriedigend	sehr gut
Benutzeroberfläche	gut	sehr gut
Musik	nervtötend	erträglich
Soundeffekte	befriedigend	befriedigend

DIE SVGA- UND VGA-AUFLÖSUNG IM VERGLEICH



Grau ist alle Theorie - die Grafik-Modi „640 x 480" und „800 x 600" sind weitgehend unbrauchbar. Nur in der Einstellung 1.024 x 768 Bildpunkte läßt es sich wirklich ergonomisch „arbeiten", weil man ein bis zwei Info-Fenster dauerhaft auf dem Desktop verstauen kann.

DOKUMENTATION	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION	MULTIPLAYER	SCHWIERIGKEIT
Die Bedeutung vieler Funktionen bzw. Gebäude und deren Nutzen/Schaden muß sich der Spieler leider autodidaktisch aneignen.	In Kombination mit einigen Hot-Keys (z. B. „Bild nach unten"-Taste = Umschalten in die Hölle) bietet Afterlife einen akzeptablen Benutzer-Komfort.	Sowohl unter DOS als auch mit Windows 95 klappt die Installation problemlos; Auflösung und HD-Platz können gewählt werden.	Wie bei Simulationen üblich, müssen Sie alleine vor sich hinsimulieren. Auch ein direkter Computer-Gegner fehlt leider.	Afterlife-Einsteiger werden ins kalte Wasser geworfen; alle Funktionen sind von Anfang an verfügbar und sofort zu berücksichtigen.
MANGELHAFT	**GUT**	**SEHR GUT**	**NICHT MÖGLICH**	**MANGELHAFT**

Baku Baku Animal

Tetris Remake

Fast ein ganzes Jahr mußten wir auf eine ausgereifte Tetris-Variante für Windows 95 warten, nun ist es endlich soweit. Mit einem multimedialen Feuerwerk und einem etwas abgeänderten Spielprinzip möchte der Konsolenhersteller Sega Tetris noch einmal von den Toten auferstehen lassen.



Für eine solche Lage ist man nicht immer selber verantwortlich: der Gegner sammelt öfters seine Steine, um sie auf einen Schlag zu übergeben.

Sega, auf dem PC-Markt durch Titel wie Virtua Fighter PC oder Comix Zone zu einem guten Namen gekommen, versucht sein Glück nun mit einem für große Hersteller ungewöhnlichen Spiel: Tetris. Obwohl in den letzten zehn Jahren wohl jede mögliche Variante und jede erdenkliche Ausschmückung von findigen Shareware-Autoren auf den Markt gebracht wurde, konnte Baku Baku Animals auf der Spielkonsole überraschend hohe Wertungen ergattern.

Wie bei einem Tetris-Klone üblich, fallen von oben Steine auf das Spielfeld, wo sie sich stapeln. Sobald der obere Rand erreicht ist, ist das Spiel zu Ende. Um nun Steine vom Spielfeld verschwinden zu lassen, müssen bei Baku Baku nicht komplette Zeilen gefüllt werden: die Spielsteine bestehen aus den Tieren Hase, Hund, Affe und Panda sowie dem jeweils passenden Futter. Kommt ein Tier neben seinem Futter zu liegen, so frißt es dieses und benachbarte Spielsteine auf.

Zwei-Spielerzwang

Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander, im Einzelspieler-Modus übernimmt der Computer den Part des Gegners. Wie bereits vom Tetris von Microsoft bekannt, werden verschwundene (aufgefressene) Spielsteine auf das Spielfeld des Gegners geschüttet, wo sie für einige Unordnung sorgen.

Das Windows 95-Spiel läuft entweder Fullscreen oder in einem Fenster fester Größe, die Grafiken erreichen dabei nicht einmal Shareware-Niveau. Die Musik hingegen ist sehr ansprechend in der Geschwindigkeit von der Spielsituation abhängig.

Harald Wagner ■

Statement



Baku Baku Animal nimmt zwar auf der „Nettigkeitsskala" einen der ersten Plätze ein, neue spielerische Elemente sind jedoch nicht zu finden. Wer schon die eine oder andere Tetris-Variante gespielt hat, wird bei Baku Baku nichts Neues entdecken können. Vielleicht ist es endlich an der Zeit, Tetris in den längst verdienten Software-Ruhestand zu schicken.



Die Futtersteine werden von den Tiersteinen gefressen, die winzigen Animationen wirken etwas störend.



Ein Zoowärter-Wettbewerb dient dem Spiel als Hintergrundgeschichte.



Verlierer werden mit dieser scheußlichen und teils animierten Grafik bestraft. Zeitgemäße Grafiken finden sich in Baku Baku nur selten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Geschicklichkeitsspiel

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 60,-
CD-Advantage	ungenügend

Battle Race

Schleudertrauma

Bis vor circa einem Jahr war die Anzahl der kämpferischen Rennspiele in der Tradition des Uraltklassikers Death Track noch beklagenswert, doch mit Hi-Octane begann ein rasantes Wachstum dieses Genres. Auch Ikarion möchte mit Battle Race mitmischen.



Bei Kontakt mit gegnerischen Schiffen leuchten deren Schilde grell auf. Dennoch ist es möglich, durch die Gegner hindurchzufliegen.

Einen gnadenlosen Kampf um Geld und Ruhm verspricht die Verpackung, die härteste Rennserie der Galaxis. In der Tat ist Battle Race eine Herausforderung für Mensch und Maschine: Prozessor, Grafikkarte und nicht zuletzt die Augen des Spielers werden bis zum äußersten gefordert. Das futuristische Rennspiel, in dem man in kleinen, aber gut bewaffneten Raumgleitern um die Zielankunft kämpft, kann zwar mit wunderschönen Grafiken, interessanten Streckenverläufen und guten Computergegnern aufwarten - der Rechner, der die notwendige Leistung besitzt, ist jedoch noch bei Intel in der Planung. Durch die hohe Prozessorbelastung werden Frame- und Tastaturabfragerate so stark ausgebremst, daß das eigene Raumschiff nicht mehr steuerbar ist. Der flackernde Bildaufbau ist darüber hinaus eine ernsthafte Gefahr für das Augenlicht.

Statement



Battle Race ist ein an sich stimmiges Produkt. Die Grafiken sind nett, das Spiel ist insgesamt anspruchsvoll und fair, die Musikuntermalung ist vorbildlich. Allerdings steht man vor einer schwierigen Entscheidung: gutes Gameplay, schlechte Grafik oder schlechtes Gameplay, gute Grafik? Eine höhere Wertung wäre durchaus drin gewesen, wenn die Kluft zwischen Grafik und Gameplay nicht so gravierend gewesen wäre.

Ach wär' ich doch Descent

Erst im VGA-Modus reagiert das Spiel schnell auf Eingaben, die Grafik ist butterweich und die Gegner lassen sich exakt in das Fadenkreuz nehmen. Da die 24 Rennstrecken sehr kurvenreich sind und Berührungen mit den Wänden das Schiff rapide verlangsamen, ist das Eliminieren der Gegner der einzig gangbare Weg, um eine gute Plazierung zu erreichen. Leider werden die Grafiken im VGA-Modus sehr pixelig, zahlreiche wichtige Details gehen verloren. Einziger Höhepunkt des Spiels sind die wirklich gelungenen Audiotracks, die 30 Minuten hörenswerte Musik bieten. Die Grafik-Engine sowie die Steuerung gehören hingegen zum alten Eisen. Längst wurde im 3D-Action-Bereich gezeigt, daß schnelle Grafiken in höchster Qualität machbar sind.

Harald Wagner ■



In den unterirdischen Hallen werden mit Ventilatoren starke Seitenwinde erzeugt, die die Rennboliden in die Säure- und Lavaseen drücken sollen.



Die gleiche Szene im hübschen und übersichtlichen SVGA-Gewand ...



... und im (aufgrund der Geschwindigkeit) einzig spielbaren VGA-Modus.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 265 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk, 2 Spieler über Nullmodem

RANKING

Rennspiel

Grafik	50%
Sound	75%
Handling	40%
Spielspaß	45%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ausreichend

Boong?! - Die „ultimatiefe Fußballsimulation"

Fußball-Klamauk?!

Seit einigen Monaten fehlt im Genre der Fußballsimulationen ein wenig frischer Wind. Sowohl Ikarion Software als auch Software 2000 basteln weiter an ihren neuen „Überfliegern", und englische Fußballsimulationen haben hierzulande traditionell schlechte Karten.



Das Spielgeschehen wird zwar eher simpel, aber dennoch kurzweilig präsentiert. Das Bild des Schiedsrichters gibt über seine Einstellung Auskunft.

Mit dem pfiffigen Managerprogramm Boong?! möchte The Bletchley Group nun die Gunst der Stunde ergreifen. Auch wenn die ausgezeichneten, originellen Grafiken auf ein eher humoristisches Spiel schließen lassen, Boong!? ist dennoch eine ernsthafte Fußballsimulation. Vom ausgeklügelten Transfer- und Vertragssystem über Merchandising und Banden- bzw. Trikotwerbung bis hin zum Training und der Mannschaftsaufstellung, Boong?! gibt in jedem Bereich eine gute Figur ab. Das liegt zum größten Teil am kinderleichten Menüsystem, mit dem man sich sofort anfreunden kann. Bestes Beispiel ist hier die Mannschaftsaufstellung: man klickt einfach die Kicker an, die am nächsten Spieltag auflaufen sollen, und kann so gleichzeitig die Taktik bestimmen. Vier Verteidiger, drei Mittelfeldspieler und drei Stürmer bedeuten also 4-3-3. Man muß nur noch die zur Auswahl stehenden Spieler miteinander vergleichen (Stärke in Prozent, Anzahl der gelben Karten, Verletzung), und schon steht das Team.

Zum Spielablauf: wie bei Fußballsimulationen der ersten Stunde wird der Ball von links nach rechts über das Spielfeld bewegt, bei besonderen Ereignissen (Fouls, Tore) wird ein kurzer Text eingeblendet. Klassisch, aber dennoch recht kurzweilig.

Ein wenig Kritik muß sich Boong?! allerdings auch gefallen lassen. Die „modifizierten" Namen der einzelnen Spieler und Trainer sind zwar herrlich komisch, allerdings ist die Datenbank nicht allzu groß, und oftmals spielt ein Akteur scheinbar in drei verschiedenen Teams.

Übrigens: auf der CD-ROM ist GRATIS die Vollversion von Tendo, einem gelungenen Denkspiel, enthalten - ein Zusatznutzen, der eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre.

Oliver Menne ■

Statement



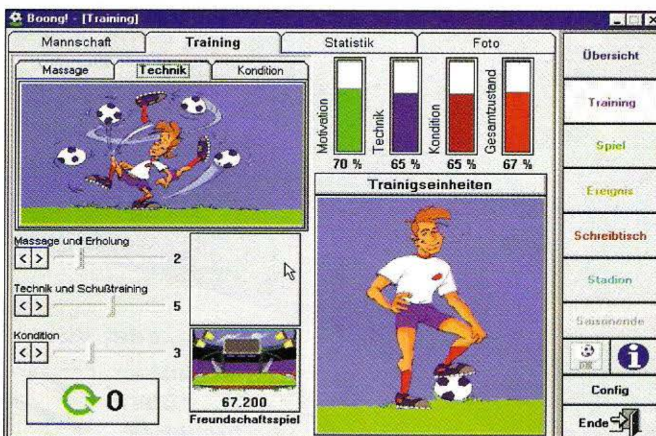
Wenn Boong?! einfach nur witzig wäre - und diesen Eindruck kann man anfangs aufgrund der Grafiken durchaus gewinnen - würde es sicherlich nach ein bis zwei Spielzeiten an Reiz verlieren. Aber es ist genau der schmale Grat zwischen Humor und Ernsthaftigkeit, der Boong?! zu einem rundum gelungenen Produkt macht, das man sowohl nebenbei als auch konzentriert stundenlang zocken kann.



Die Mannschaftsaufstellung läßt sich mit wenigen Mausklicks festlegen. Die Stärke der Spieler läßt sich an der Zahl bzw. am Bild erkennen.



Wer seinen Trainer- bzw. Managerposten behalten möchte, sollte die Zeitung lesen.



Der Mannschaftsbildschirm enthält wichtige Daten über die Fähigkeiten des Teams. Das Training wird in drei unterschiedliche Einheiten unterteilt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Fußballmanager

Grafik	80%
Sound	30%
Handling	90%
Spielspaß	**80%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bletchley Group
Preis	ca. DM 69,-
CD-Advantage	mangelhaft

Synnergist

Film Noir

New Arhus ist eine trostlose Stadt: dunkel, grau, heruntergekommen und dreckig - der rechte Nährboden für Gewalt und Verbrechen. Tim Machin lebt davon, denn er versorgt die örtliche Zeitung mit den reißerischen Skandalgeschichten, die dem Blatt eine hohe Auflage garantieren. Doch eines Tages wird er selber tiefer in die kriminellen Machenschaften verstrickt, als ihm lieb sein kann...



Die einzelnen Locations von Synnergist steuert man per Mausklick auf der Karte an und erreicht sein Ziel dann über eine U-Bahn-Zwischensequenz.



Auf der Suche nach der Wahrheit verschlägt es Tim an allerlei obskure Orte. In dieser Bar trifft er eine Prostituierte, die ihm weiterhelfen kann.

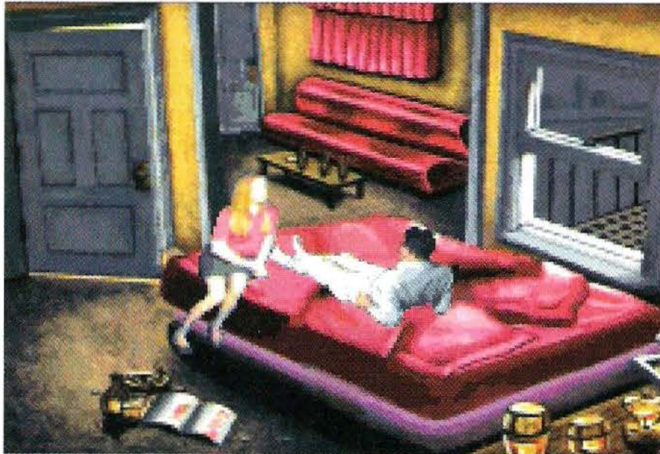
Nick, einer seiner verläßlichsten Informanten, hat sich wieder einmal bei ihm gemeldet.
Seine Stimme auf dem Band des Anrufbeantworters klingt seltsam erregt, als er Tim um ein Treffen im örtlichen Heisenberg Park bittet. Machin wittert eine aufregende Story und macht sich sofort auf den Weg. Im Park findet er die Leiche Nicks - übel zugerichtet, verstümmelt. Als er den toten Körper näher untersucht, bemerkt er einen geheimnisvollen blauen Staub, der in letzter Zeit schon mehrmals in Mordfällen eine Rolle gespielt hat. Tim beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen.

Kriminalroman

Der Titel des neuen 21st Century-Adventures weist schon auf eine der größten Stärken des Programms hin: in seiner ursprünglichen Bedeutung bezeichnet das Wort Synergist einen Muskel, der einen anderen in seiner Bewegung unterstützt - es findet also eine Wechselwirkung statt. Auch die obskuren Geschehnisse, mit denen es Tim Machin unversehens zu tun bekommt, erweisen sich als ein komplexes Netz aus verschiedenen Einzelaspekten, die sich alle gegenseitig beeinflussen. Man merkt dem Spiel jedenfalls sofort an, daß seine Entwickler viel Mühe in die Ausarbeitung eines differenzierten Handlungsgefüges gesteckt haben. Und trotz aller Vielschichtigkeit gerät das Werk an keiner Stelle aus den Fugen, sondern bleibt immer klar strukturiert: Tim recherchiert lediglich an einer überschaubaren Anzahl von Locations mitten in New Arhus und benutzt die U-Bahn, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Während die konkrete Handlung an den verschiedenen Schauplätzen der Stadt ihren Fortgang nimmt, offenbaren sich in den eingeschobenen U-Bahn-Zwischensequenzen Tims Gedanken in dessen Selbstgesprächen.

Interaktiver Film?

Realisiert wurde der Plot mit mehr als 70 Schauspielern, die im Blue Box-Verfahren gefilmt wurden und im Spiel vor handgezeichneten Hintergründen oder in eingeblendeten Dialogfenstern agieren. Trotzdem wirkt Synnergist weniger wie ein Interaktiver Film, sondern mehr wie ein traditionelles Adventure, denn die Video-Einspielungen fügen sich gut in den Kontext ein und drängen sich nicht in den Vordergrund. Dennoch stellt der grafische Aspekt den größten Schwachpunkt von Synnergist dar. Die schauspielerischen Leistungen der Akteure können kaum überzeugen, und oft genug merkt man deutlich, daß die einzelnen Textpassagen isoliert voneinander, ohne Gefühl für den Gesamtzusammenhang, aufgezeichnet wurden. Die Videos selbst sind sehr grob und entstellen die Figuren oft fast bis zur Unkenntlichkeit. Ähnliches gilt für die gezeichneten Backgrounds. Laut Aussagen der Entwickler experimentierte man hier zwar in der Anfangsphase mit Rendergrafik, entschied sich letztlich jedoch für klotziges VGA mit 320x200 Bildpunkten, um der düsteren Atmosphäre von New Arhus Rechnung zu tragen. Nun, eine beklemmende Großstadtszenerie hätte sich bestimmt auch in SVGA erzeugen lassen - die Grafik von Synnergist spiegelt jedoch in etwa den Entwicklungsstand vor etwa drei Jahren wieder und wirkt einfach nicht mehr zeitgemäß.
Sehr ausgereift präsentiert sich hingegen das Benutzer-Interface, das die adventure-üblichen Konventionen der Maussteuerung um einige komfortable Features erweitert. Traditionell ist das versteckte Inventory, das sich öffnet, wenn man mit dem Cursor an den oberen Bildschirmrand fährt. Interessanter erscheint da schon die durchdachte Belegung der beiden Maustasten: mit einem einfachen Klick auf die linke Taste betrachtet und untersucht man Gegenstände, mit der rechten Taste interagiert man mit den Objekten auf dem Screen oder unterhält sich mit anderen Charakteren. Klickt man auf dem Bildschirm den „richtigen" Gegenstand an, setzt man damit automatisch die damit verbundene Handlung in Gang - kinderleicht und intuitiv zu handhaben! Synnergist verfügt sowohl über (englische) Sprachausgabe als auch über (deutsche) Untertitel. Gespräche wer-


Was hier so gemütlich aussieht, birgt durchaus Gefahren. Ein paar Sekunden später muß sich Tim durch einen gewagten Sprung aus dem Fenster retten.

den dabei nach dem altbekannten Multiple Choice-Verfahren geführt. Dabei irritiert allerdings die Tatsache, daß es Tim ausgerechnet in den Konversationen die Sprache verschlagen hat - man hört seine Stimme, wenn er denkt, aber wenn er sich unterhält, bleibt er stumm und äußert sich nur schriftlich in den Untertiteln, die in der vorliegenden Testversion übrigens noch nicht vollständig übersetzt waren. Einen wenig spektakulären Eindruck hinterläßt der reichlich synthetisch klingende Soundtrack des Spiels, der eigentlich kaum etwas zur Atmosphäre beiträgt und halt so im Hintergrund mitläuft.

Herbert Aichinger

Statement



Als ich begann, mich mit Synnergist zu beschäftigen, schreckte mich zunächst einmal die miserable Grafik ab, und ich dachte: „Da hat man mir wieder ein schlechtes Adventure aufs Auge gedrückt". Doch schon nach kurzer Spielzeit offenbarte das Programm seine eigentliche Stärke, die es vielen anderen Genre-Vertretern voraus hat: einen ungeheuer differenzierten Plot, der einem guten Kriminalroman alle Ehre machen würde. Die Atmosphäre des Spiels erinnerte mich dabei ein wenig an den ersten Teil von Gabriel Knight und an das empire-Adventure Dreamweb. Wem diese Games zusagten, der wird sicherlich auch an Synnergist Gefallen finden. Diejenigen jedoch, die in erster Linie „etwas fürs Auge" suchen, sollten von Synnergist tunlichst die Finger lassen.

SPECS & TECS

● VGA	Tastatur
SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 4 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

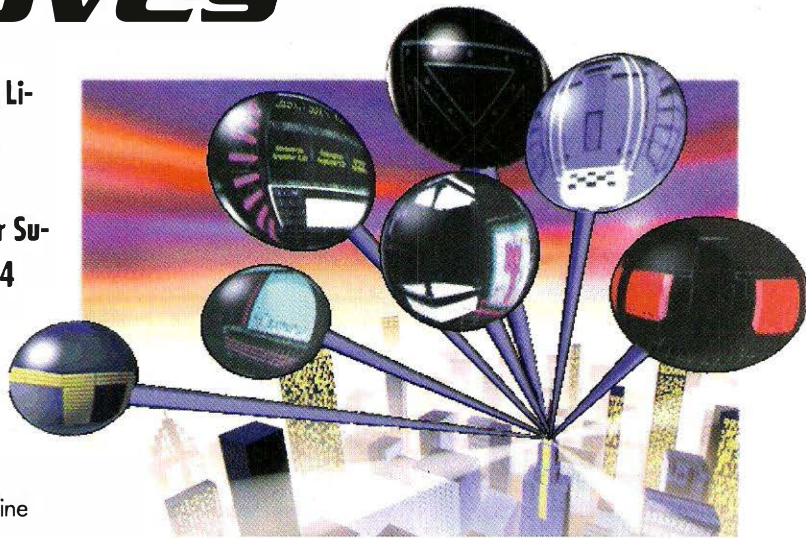
RANKING

Adventure	
Grafik	54%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	**68%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Bad grooves

Nunk-Town, ein Moloch mit ständig rieselndem busting Liquid, ist fast völlig in der Hand der Hi-Soc. Nur wenige Wiz's halten den Funk aufrecht und zeigen mit ihren Vinyls, was ein amtlicher Powerboost ist. Mit „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" wagt sich Target/Games 4 Europe an die Szene der Sprayer, DJs und Rapper. Das zu hundert Prozent durchgestylte Adventure orientiert sich an dem gleichnamigen Comic von Fonk/FILIPS.

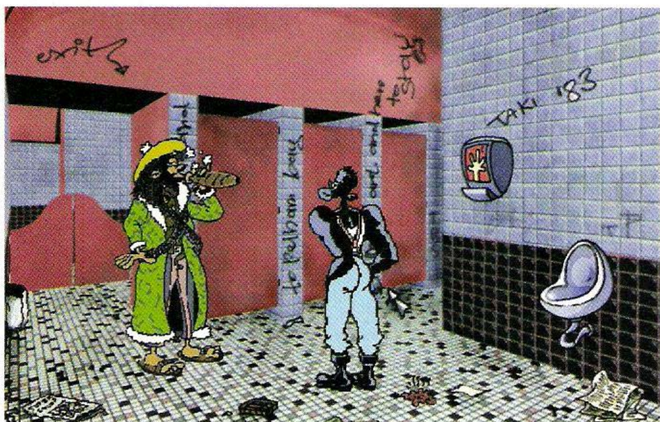


Zum Ortswechsel bietet sich die bequeme und sich ständig erweiternde Map an. Leider sind die meisten Icons nicht sehr aussagekräftig.

Skurril, zusammenhanglos und überaus lebensfroh wie ein Comic präsentiert sich auch das Adventure, aber genau wie ein echter Comic (hier sind nicht die Bilderbücher von Disney gemeint) ist auch der Ultimate Mix nichts für alle Geschmäcker.
Der Graf von Voiddospunk, oberster aller Oberen, veranstaltet wieder einen seiner DJ-Wettkämpfe. Um seinen Favoriten, DJ Sir Noise, auch diesmal siegen zu sehen, läßt er seine Büttel, die K9-Cops, durch Clubs und Straßen ziehen, um alle verfügbaren Schallplatten (Vinyls) einzusammeln - die DJ-Konkurrenz soll keine Chance haben zu gewinnen. Moses Viders, Held des Spiels, hat sich nun die Aufgabe gestellt, dennoch den absolut besten Sound zu mixen. Das einzige, was er dazu braucht, sind einige Platten, eine Eintrittskarte in die oberen Etagen und jede Menge Groove in den Adern. Den braucht auch der Spieler, denn um Moses zu seinem Ziel zu führen, müssen nicht nur ein paar knifflige Rätsel gelöst werden, auch so funkstermäßige Tätigkeiten wie U-Bahn-Graffiti, Platten-Mixen oder Jets (Drinks) anrühren gehören zu seinen Aufgaben.



Das Domizil eines P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.



Stets strahlen die einzelnen Locations den Charme einer Großstadt aus. Auf diesem „stillen Örtchen" geht ganz schön der Funk ab...

Damit der Spieler in Stimmung bleibt, wurde das Spiel mit 20 Minuten hörenswerten Funks unterlegt.

Cool vibes

Darunter Tracks von Performern wie Kurtis Blow, Grandmaster Flash oder Afrika Bambaataa. Auch grafisch hat das Spiel einiges zu bieten, so stammen die Hintergrundbilder und Sprites von FILIPS.
Die sehr einfach gehaltene Bedienung erfolgt über die Maus, wobei man nur die Auswahl zwischen „Gehen" und „Benut-

Im Gespräch

Wir sprachen mit dem Entwicklerteam Target, das „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" umgesetzt hat.

Wie kam der Kontakt zu dem Comiczeichner FILIPS zustande?
Uwe von Schumann (Produzent): *Ich hatte schon immer eine Affinität zu Comics und wollte schon immer mal etwas mit Comics machen. 1994 haben wir den Kontakt zum alpha-comic Verlag aufgenommen und mit ihm einen Lizenzvertrag abgeschlossen, der uns die Erstoption auf die Medienauswertung der über 200 Comictitel einräumt. Den Comic „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" von FILIPS haben wir deshalb ausgesucht, weil die Grafik ungewöhnlich und sehr schön war und die Story mit Musik zu tun hatte. Für mich war das eine geniale Kombination.*

Wo sieht Games 4 Europe die Zielgruppe des Adventures?
Uwe von Schumann (Produzent): *Jeder kann sich auf die Suche nach dem Ultimate Mix machen, sich dabei in den heißesten Szeneclubs die Nächte um die Ohren schlagen und sich dem Funky Beat hingeben. „Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" ist das Game gegen Liquid, gegen den Alltagsfrust. Nichts, was ein echter Funkateer nicht lernen könnte auf seinem Weg durch die Straßenschluchten von Nunk Town. Und mit ein bißchen Voodoo, Intelligenz und Spaß kann jeder Moses helfen, den ULTIMATE MIX zu finden.*

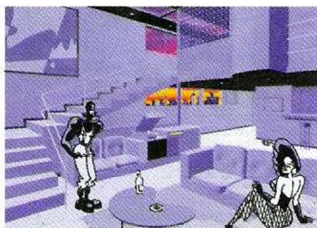
An welchen Vorbildern aus diesem Genre haben sich die Spieledesigner orientiert?
Uwe von Schumann (Produzent): *Es gibt kein Vorbild für dieses Game. Es ist funky (so wie wir), F-U-N-K ist unser Vorbild!*



Für funky Scene-Ausdrücke ist ein entsprechendes Wörterbuch integriert - besonders wichtig, wenn man sich seiner Umgebung anpassen möchte.



Die Großstadtbewohner haben eine klare, verständliche Aussprache.



Das Domizil eine P.Funk-Girls: Afrodisia hilft Mo in die oberen Etagen.

ze mit" hat, lediglich die Unterhaltungen sind icongesteuert. Die Rätsel präsentieren sich weitaus schwieriger, vor allem weil deren Lösungen nicht immer logisch sind. So hilft an einigen Stellen nur das nervige „Benutze alles mit allem", was, da sich die Maus über Hotspots nicht verändert, überaus zeitaufwendig ist. Ultimate Mix dürfte die erste gelungene Umsetzung eines Comics für den PC sein. Grafik, Musik sowie Ingames passen bestens zusammen und sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

Harald Wagner ■

Statement



Peace, B.Boys und P.Funk-Girls! Für eingefleischte Rock-a-Billies oder Beatniks ist der Ultimate Mix herzlich wenig geeignet. Wer aber ein offenes Ohr für schwarze Musik hat oder ein echter Funkateer ist, sollte sich das Werk vom Programmierteam Torget unbedingt näher ansehen - vorausgesetzt, man kann über unlogische Rätsel hinwegsehen und fühlt sich von folgendem Satz angesprochen: Funky Utopia, one nation under a groove.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 14 MB	General Midi
CD 598 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	**70%**

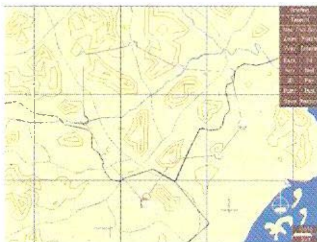
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Games 4 Europe
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Hind

Winnetous Erbe

Nachdem vor einem knappen Jahr Digital Integration mit Apache Longbow eine der wenigen wirklich guten Hubschraubersimulationen abliefern konnte, erhielt das Produkt noch seinen Feinschliff. Man tauschte einige Objektgrafiken aus, beschleunigte deren Darstellung auf dem Bildschirm und versetzte den Spieler aus der amerikanischen Armee in die Rußlands.

Wie bereits bei Apache Longbow wurde darauf verzichtet, eine publikumswirksame Mischung aus echter Simulation und kurzweiligem Actionspiel zu generieren: das Spiel teilt sich in den Arcade- und in den Missions-Modus auf, so daß jeder Spielertyp sein bevorzugtes Genre findet. Der Arcade-Modus hält, was sein Name verspricht: gleich zu Beginn befindet sich der Hubschrauber über feindlichem Gebiet, und der Spieler hat dort die Aufgabe, aufzuräumen. Da die Abschüsse abhängig von der Wichtigkeit des Ziels gepunktet werden und die Munition (auf Wunsch) limitiert ist, gerät der Arcade-Modus nicht zu einer hirnlosen Ballerei. Schließlich ist der eigene Abschuß aufgrund der zahlreichen Abwehrstellungen mehr als wahrscheinlich, und selbst dem besten Piloten geht irgendwann der Sprit aus.



Der Missionsplaner dient der Aufklärung und der Festlegung der Wegpunkte. Die Bedienung dieser interaktiven Karte gestaltet sich jedoch sehr kompliziert.



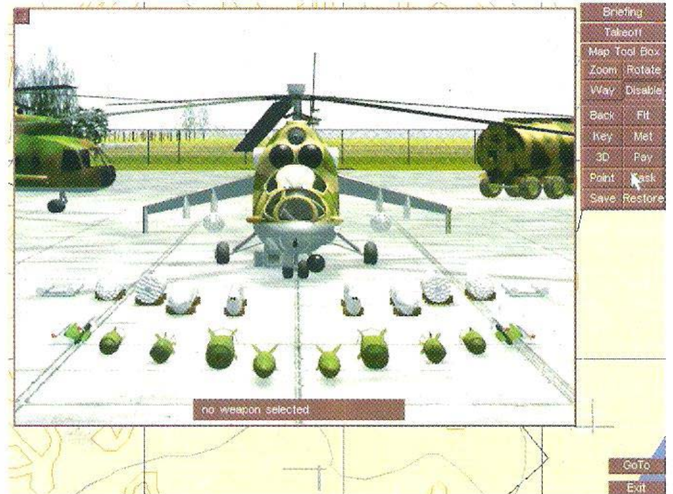
Als Bordschütze hat man stets den Gegner im Blickfeld. Vor dem Helikopter auftouchende Hindernisse sieht man allerdings meist zu spät.

Flugschule

Wer der Faszination des Helikopterfliegens lieber von der realistischen Seite aus erliegen möchte, kann mit dem gut gemachten Tutorial die Kunst des Fliegens erlernen. Notwendig ist dieser Kurs jedoch nur für echte Anfänger in diesem Genre, der Hind ist ein außergewöhnlich einfach zu fliegender Hubschrauber. Gerade einmal zwei Handvoll Tasten sind auf der Tastatur belegt, und der Hubschrauber reagiert auf Joystickeingaben genau so, wie man es von ihm erwartet.

Selbst ist der Mann

Die eigentlichen Missionen (sowohl die einzelnen als auch die in einer Kampagne eingebetteten) bedürfen da einer weitaus höheren Aufmerksamkeit. Vor jedem Einsatz gelangt man zu dem Missionsplaner, einer unübersichtlichen taktischen Karte, der man zahlreiche Informationen über die Mission entlocken und eigene Wegpunkte sowie die der Flügelmänner festlegen kann. Wertvolle Hilfe leistet dieses Werkzeug nur bei dem Erstellen eigener Missionen, da Objekte und Flugrouten beliebig gesetzt werden können. In den Einsätzen fliegt man an den Wegpunkten entlang dem Ziel zu, versucht, dem feindlichem Radar zu entgehen und die Waffenladung erst möglichst spät zu verwenden. Am Einsatzort muß man meist selbst entscheiden, welche Ziele anzugreifen sind, welche man den Flügelmännern überläßt und welche Targets unbeachtet bleiben sollen.



Bei der Bewaffnung läßt sich aus dem vollen schöpfen, deren missionsabhängige Auswahl überläßt man jedoch besser dem Computer.

Benutzerfreundlich

Damit wichtige Ziele nicht aus den Augen verloren werden und abgeschossene Waffen nicht vor der Ankunft auf ein neues Ziel aufgeschaltet werden, kann man als Spieler den Platz des Waffenoffiziers einnehmen. Hierbei hat man stets das Ziel im Zentrum des Bildschirms, das Cockpit gleitet ent-



Im Cockpit des Hind findet man sich sofort zurecht. Die Landschaften sind weniger liebevoll gestaltet, nur wenige Gebäude verwöhnen das Auge.



Das Bodenpersonal der Flughäfen ist bei Missionsbeginn animiert.

sprechend daran vorbei. Befindet man sich in einer der drei Kampagnen (Korea, Kasachstan und Afghanistan), wird abhängig vom Erfolg des vorangegangenen Einsatzes die nächste Mission generiert. Obwohl Hind die Verwandtschaft zu Apache Longbow anzumerken ist, unterscheiden sich die beiden Programme in vielen Punkten: die VGA-Grafik wurde geopfert, dafür ist die SVGA-Grafik sehr schnell und weich, sogar in den Straßenschluchten einer Hochhaussiedlung geht die Bildrate nicht in die Knie. Leider besteht die Grafik immer noch aus farbarm schattierten Polygonen, die meist flachen Landschaften können dem Auge nicht viel bieten und vermitteln kein Gefühl für die Geschwindigkeit des Fluggerätes. Nur vereinzelt zu sehende Flughäfen und Wohnsiedlungen lassen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine erahnen.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Hind zeigt sich der Wert einer langsamen Evolution im Softwarebereich: das Spiel ist in jeder Hinsicht besser als das keinesfalls schlechte Apache Longbow. Vor allem die Engine ist leistungsstärker als alles andere, was bisher in SVGA-Auflösung zu sehen war. Auch die Missionen sind nun angenehm schwierig, und die Gegnerintelligenz ist ebenfalls brauchbar. Nur - und das muß man allen Hubschraubersimulationen ankreiden - bestehen Landschaften nicht nur aus flachen Hügeln, sondern auch aus Bergen, Bäumen und Städten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General Midi
CD 240 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Modem, 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Flugsimulation

Grafik	70%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Digital Integration
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

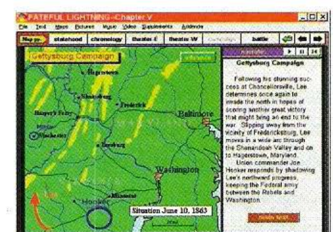
Der amerikanische Bürgerkrieg hat offenbar u. a. deshalb stattgefunden, damit 130 Jahre später eine kleine, aber rührige Zielgruppe fast monatlich ein neues, vergnügliches Strategiespiel kaufen kann. Heute im Test: American Civil War (welch ungemein pfiffiger Titel) von Interactive Magic.

American Civil War
Staats-Anwalt



Die mit römischen Ziffern durchnumerierten Bataillone werden per Drag & Drop zu jedem gewünschten Ziel gelotst.


In solchen Dialogboxen geben Sie konkrete Anweisungen, was wann wie angegriffen werden soll.



Voll Multimedia, ey: Texte und Karten satt bei „Fateful Lightning"

Das Programm basiert auf einem Hexagon-System, was gemeinhin auf bedingt spektakuläre Grafiken und Animationen schließen läßt. In der Tat ist ACW optisch ein ziemlicher Reinfall: Die Windows-Umgebung dient hauptsächlich dazu, um nahezu alle Spielabläufe über Menüs und Dialogboxen abzuwickeln. Simuliert werden die Kriegsjahre 1861 - 1865, die sich in Szenarien und Spielrunden (eine Runde = eine Woche) gliedern. Auf einer spartanischen USA-Karte marschieren die Divisionen (wahlweise Nord- oder Südstaatler) unter der Aufsicht eines authentischen „Leaders" von einem Hex-Feld zum anderen, erobern Städte, verteidigen selbige, produzieren dort Waffen (Musketen, Gewehre usw.), ergänzen Vorräte oder gründen neue Heeresteile. Dabei untersteht Ihnen auch die Marine, die vor der Ostküste herumschippert und bei Bedarf eingreift.

Zugabe

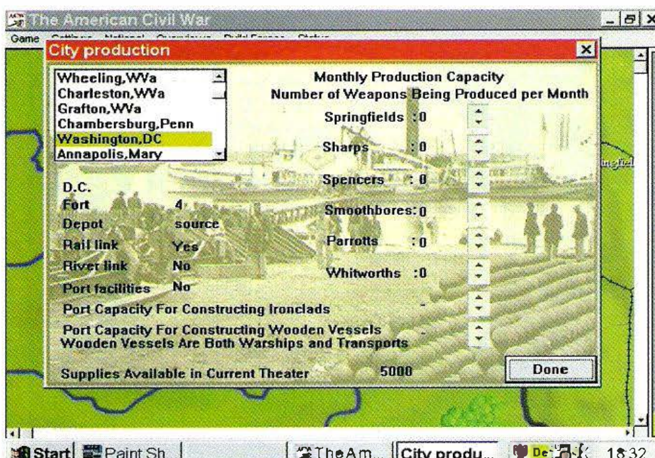
Wenn Sie im Menü die Option „Execute" anwählen, berechnet der PC alle anfallenden Aktionen und zeigt nach einer unverhältnismäßig langen Wartefrist die Anzahl der gefallenen, verletzten, übermüdeten und anderweitig geschwächten Soldaten an. Dementsprechend können Sie kurze Verschnaufpausen einlegen lassen, die Marschgeschwindigkeit anpassen, bequemere bzw. schnellere Routen wählen oder Ihre Kompanien durch neurekrutierte „Freiwillige" aufstocken. ACW wird übrigens mit der Multimedia-CD-ROM „Fateful Lightning" ausgeliefert. Das gebotene „Infotainment" rund um den amerikanischen Bürgerkrieg setzt sich zusammen aus einer Seiten-Hundertschaft an Beschreibungen Marke „Textwüste" und wird garniert mit allerlei Landkarten, Gedenktag-AVIs und ein paar WAV-Files mit musikalischen Weisen jener Zeit.

Petra Maueröder ■

Statement



Und wieder fühlt man sich wie der Jäger des verlorenen Spielspaßes - ACW bestätigt auch nach Stunden noch die Vorurteile, die sich während der ersten Minuten aufdrängen: Grafisch ausgesprochen unattraktiv, unnötig umständliche Menüsteuerung und spielerisch wenig reizvoll. Dann doch lieber das ungleich schönere „Battleground: Gettysburg" von empire.



In Ihren Städten produziert die Zivilbevölkerung zusätzliche Waffen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA ●	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 30 MB	General Midi
CD 64 MB	Audio ●

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC oder via e-Mail

RANKING

Strategie

Grafik	15%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	28%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Tracer

Traumtänzer

Vier gewiefte Computerhacker loggen sich ins Netz ein, um geheime Informationen aus diversen Großcomputern zu stehlen. Keine neue, aber dennoch eine recht interessante Idee, aus der man eigentlich ein sehr gutes Spiel hätte machen können...

Das amerikanische Unternehmen 7th Level versucht sich schon seit geraumer Zeit einen Namen in der Branche zu machen. Doch außer „Monty Python's Complete Waste of Time" und „Arcade America" hat sich bisher leider nicht allzuviel getan. Mit Tracer versucht man sich an einem Thema, das für Spieler geradezu prädestiniert scheint. Vier talentierte Hacker loggen sich - aus unterschiedlichen Gründen - in fremde Computer ein, um sich Informationen zu verschaffen.

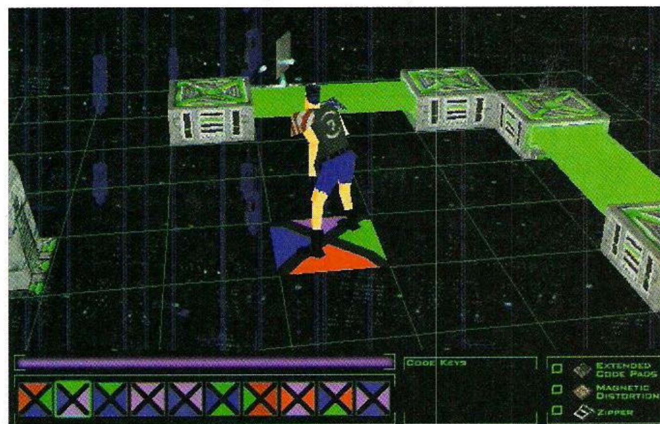
Statement



Lupenreiner Blödsinn! Tracer ist nicht mehr als ein kleines Puzzlespielchen, das sich nicht besonders von populären Shareware-Titeln abheben kann. Klassiker wie Sokoban haben wenigstens einen gewissen Charme und motivieren zum Weiterspielen - Tracer reizt höchstens für ein paar Minuten. Da kann auch die gelungene Story nichts mehr retten!

Flucht vor dem Virus

Marcus sucht nach Hinweisen auf seine verschollene Schwester. Clay tut's des Geldes wegen, Xian liebt die Gefahr und Rachel versucht, einen Kriminellen ausfindig zu machen. Der Computercode wird durch farbige Würfel repräsentiert, die nach farblichen Gesichtspunkten angeordnet werden müssen. Sobald der erste Würfel angeklickt wird, beginnt das Wettrennen mit dem Virus. Man hat ungefähr zwei Sekunden Zeit, den nächsten Würfel zu plazieren, bevor der Virus die Bemühungen wieder zunichte macht.



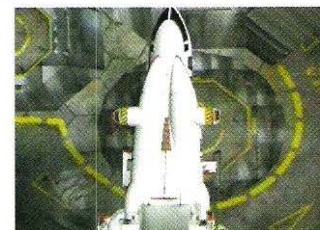
In so einer Umgebung werden also Codes geknackt und Daten gestohlen. Irgendwie stellt man sich das normalerweise etwas spektakulärer vor.

Und das war's auch schon. Am Anfang und am Ende gibt's noch ein Filmchen, und Tracer verfügt über einen Level-Editor. Das ist verständlich, denn eine Fortsetzung wird es mit Sicherheit nicht geben. Also warum nicht gleich die ohnehin unbrauchbare Engine mit daraufpacken?
Tracer ist nichts weiter als ein Puzzlespielchen, das mit Alibigrafiken aufgepeppt wurde, in der stillen Hoffnung, daß man es mit einem ernstzunehmenden Produkt verwechselt. Der Shareware-Markt hat in dieser Hinsicht wesentlich mehr zu bieten.

Markus Krichel ■



Die vier zur Auswahl stehenden Protagonisten sehen aus wie Superhelden mit übernatürlichen Kräften.



Auch die Zwischensequenzen können bei Tracer nicht mehr viel retten. Das Spielprinzip ist zu altbacken.



Mit dem integrierten Level-Editor können Sie Ihre eigenen Puzzles entwerfen, falls Sie dazu noch Lust und Laune haben sollten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 390 MB	General Midi
CD 50 MB	Audio

REQUIRED
486DX/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

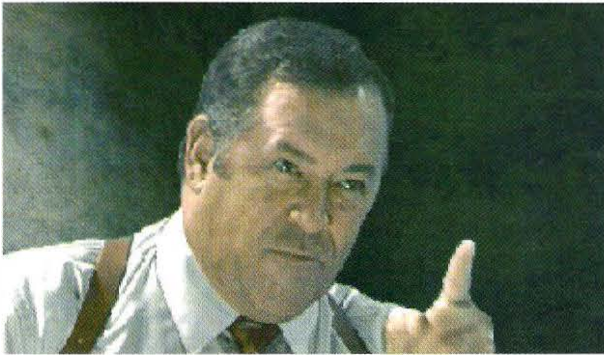
MULTIPLAYER
vier Spieler im Netzwerk

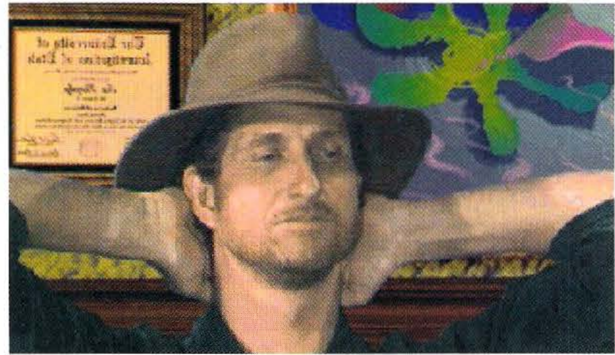
RANKING

Puzzlespiel

Grafik	20%
Sound	45%
Handling	43%
Spielspaß	19%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft







Die Akte Pandora

Murphy ermitt

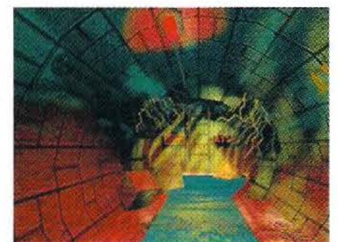
Privatdetektiv Tex Murphy ermittelt wieder. Diesmal verschlägt es den spätestens seit Under a Killing Moon bekannten Schnüffler in das apokalyptische San Francisco des Jahres 2043.

Tex Murphy begann seine Karriere für Access Software vor sieben Jahren in dem Überraschungshit Mean Streets. Danach folgte Martion Memorandum und schließlich Under a Killing Moon, für viele der erste ernstzunehmende interaktive Film. In Die Akte Pandora ermittelt der hartgesottene Schnüffler die seltsamen Vorkommnisse im Zusammenhang mit dem angeblichen Absturz eines UFOs in Roswell, New Mexico. Zum Glück bleibt uns in der Phantasie-Umgebung dieses Abenteuerspiels - im Gegensatz zur realen Welt - die Obduktion eines Roswell-Aliens erspart.

Schon mal von Pandora gehört? Die hatte mal eine Büchse, die unbedingt verschlossen bleiben sollte, aber natürlich doch geöffnet wurde. Und so entkamen die zahlreiche Plagen der Menschheit in die Welt: Pest, Krieg, Beavis und Butthead, Windows 95 und Englands Nationalmannschaft. In Die Akte Pandora dreht sich alles um einen „außerirdischen Gegenstand", der ähnlich furchterregende Eigenschaften hat.
Das Spiel beginnt im apokalyptischen San Francisco des Jahres 2043. Der Dritte Weltkrieg, der nur ein paar Stunden dauerte und eine Generation zurückliegt, verwandelte die Stadt und alles, was sonst noch von der Welt übrig ist, in eine radioaktiv verseuchte Ruine. Außerdem müssen seitdem bei Volkszählungen Mutanten miteinbezogen werden. Tex Murphy ist ein Privatdetektiv der alten Schule, eine nicht ganz ernstzunehmende Mischung aus Sam Spade, Philip Marlowe und Gearge Jetson. Geschieden, fast 40 und unter permanentem Geldmangel leidend, ist er für jeden neuen Fall dankbar. Tex lebt im Mutantenviertel in einer schmierigen Absteige, die ironischerweise den Namen Hotel Ritz trägt.

Wo ist Malloy?

Gordon Fitzpatrick, Wissenschaftler im Ruhestand, ist auf der Suche nach seinem Freund und Kollegen Thomas Malloy. Für 500 Dollar pro Tag plus Spesen übernimmt Murphy den Fall und macht sich auf die Suche nach dem verschollenen Freund. Auf seinem Weg durch die dunklen Straßen von San Francisco, durch Nachtclubs, Lagerhallen und Bars trifft er auf die Sängerin Emily, die von einem Unbekannten bedroht wird. Später findet er heraus, daß Emily mit Malloy verheiratet ist und beide Fälle eine gemeinsame Verbindung haben. Nach unzähligen Konversationen, Puzzles und mehreren Gesetzesverstößen gelingt es ihm



Auch durch Tunnelsysteme muß sich Tex Murphy auf der Suche nach dem verschwundenen Malloy kämpfen.



Chris Jones bietet in der Rolle des Privatdetektivs Tex Murphy diesmal eine überzeugendere Leistung.

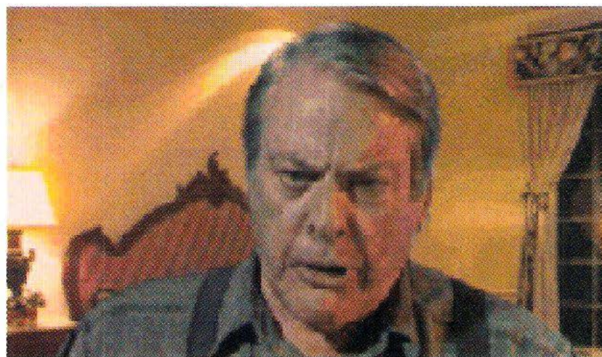


Tex Murphy lädt eine „Bekannte" zu einem Drink in seiner romantischen Lieblingskneipe ein.



Die Grafik besticht durch Liebe zum Detail und schöne Farbgebung.





elt

schließlich, Malloy aufzuspüren, der eine unglaubliche Story zu erzählen hat. Vor 100 Jahren stürzte ein Raumschiff in der Wüste von New Mexico, in der Nähe der Militärbasis Roswell, ab. Die amerikanische Regierung unterdrückte die aufkommende Panik mit der Meldung, daß es sich lediglich um einen „explodierten Wetterballon" handelte. Doch Malloy weiß, was sich damals wirklich zugetragen hat. Es handelte sich in der Tat um ein außerirdisches Raumschiff, randvoll mit neuen Technologien, die natürlich sofort vom Militär in neue Superwaffen integriert und zur totalen Vernichtung des Nahen Ostens eingesetzt wurden. Außerdem seien vier tote Piloten gefunden worden, deren Leichen in der geheimen Untergrundbasis in Roswell aufbewahrt werden. Diese Aliens hinterließen insgesamt sieben Energiezellen, die zusammengesetzt eine Art „Memo Recorder" formen. Die darauf enthaltene Nachricht enthält alle Einzelheiten bezüglich der außerirdischen Technologien. Logischerweise ist die Regierung hinter diesen Aufzeichnungen her.

Actor and Designer

Chris Jones' Stärken liegen zwar nach wie vor eher im Designbereich als in der Schauspielerei, jedach muß man ihm zugestehen, daß er sich, verglichen mit seinen ersten Gehversuchen in Under a Killing Moon, sehr verbessert hat. Dennoch verblaßt er gegenüber den Film- und Bühnenveteranen Barry Corbin (als Chefagent der NSA) und Kevin McCarthy (Klient Gordon Fitzpatrick). Ich kann nur hoffen, daß dieses Beispiel keine Schule macht, da man sich weiß Gott Besseres vorstellen kann, als Chris Roberts als Commander Blairs Sohn in Wing Commander 5 oder Sid Meier als König Hammurabi in Civilization 3.

Keine Panik!

Das Interface läßt keine Wünsche offen, ist übersichtlich und erlaubt die üblichen Objektmanipulationen. Großes Lob auch für die Qualität des Videos, das selbst bei interaktiven Szenen ca. 75% der Bildschirmfläche einnimmt und auf dem Testcomputer (Pentium 90, 2 MB Grafikkarte) ruckelfrei lief. Ladezeiten für neue Szenen halten sich größtenteils im akzeptablen Bereich (ca. fünf Sekunden). Die Maussteuerung ist intuitiv, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftig, und für das Durchforsten der „dreidimensionalen" (einige Objekte sind 2D-Bitmaps, die in

Staraufgebot

Für Die Akte Pandora hat Access Software ein renommiertes Ensemble zusammengestellt. Folgende Schauspieler verschaffen dem Spiel ein ganz besondere Atmosphäre.



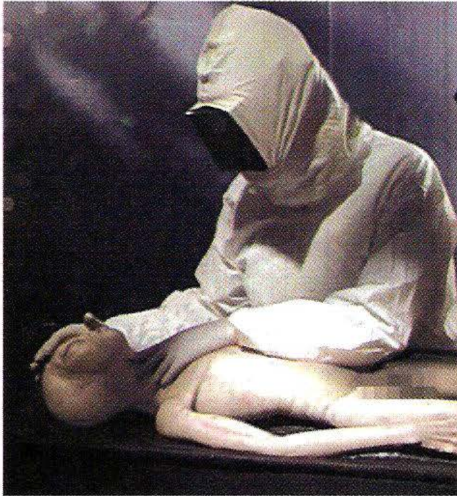
Barry Corbin wurde bekannt durch seine Auftritte in War Games, Ghost Dad und MASH. In Die Akte Pandora spielt er den rücksichtslosen Agenten Jackson Cross.



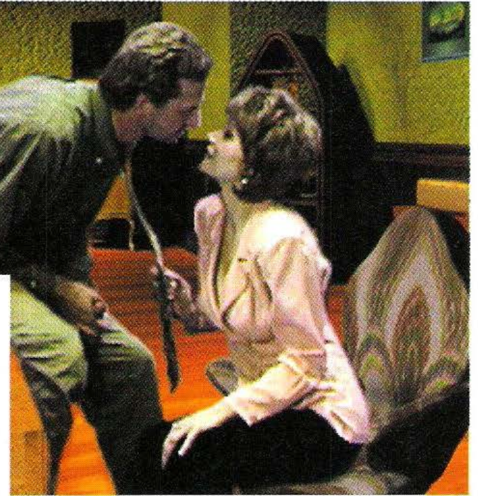
Tanya Roberts hatte Kurzauftritte im James Bond-Streifen „Im Angesicht des Todes" und in „Sheena". Sie spielt die Rolle der unnahbaren, berechnenden Regan Madsen.



Kevin McCarthy ist ein echter Profi. Großen Erfolg erzielte er mit „Invasion der Körperfresser". Als Gordon Fitzpatrick ist er der Klient von Privatdetektiv Tex Murphy.







Diese Bilder kennen Sie bestimmt schon aus dem Fernsehen; der „Incident at Roswell" spielt auch bei „Die Akte Pandora" eine große Rolle.

Die Videosequenzen überzeugen durch gute Qualität (oben); mit faszinierenden Spezialeffekten wird nicht gespart (links).

eine 3D-Umgebung gekleistert wurden) Spielumgebung durchaus geeignet. Alle von Murphy bereits besuchten Orte erscheinen auf einer Karte und können durch Anklicken sofort wieder aufgesucht werden. Alle Räume, die sich auf der aktiven CD-ROM (insgesamt sind es sechs CDs) befinden, leuchten im geschmackvollen Rot und helfen, den nervigen Wechsel zu reduzieren. Sehr lobenswert, daß man nicht versucht hat, das Spiel in die Länge zu ziehen, indem man den Spieler wie einen Irren durch die Gegend hetzt. Wäre auch unnötig, denn in Die Akte Pandora gibt es auch so mehr als genug zu tun. Und wer mal steckenbleibt, holt sich ganz einfach Tips bei dem eingebauten Ratgeber. Puristen, die solche Praktiken als unethisch empfinden, können einfach den „Game Players-Modus" wählen, in dem keine Hints gegeben werden.

Mit den Rätseln hätte man sich allerdings etwas mehr Mühe geben können. Die Lösungen sind in den meisten Fällen zu offensichtlich und bestehen aus „Jag-die-Pixel-Sequenzen": Schubladen öffnen, Schlüssel finden und Türen öffnen. Insofern wirkt das Spiel wie ein Abenteuer aus den Achtzigern im Gewand der Neunziger.

Same old story

Access hat nichts getan, um die technische Meßlatte für interaktive Spiele ein wenig höherzuschrauben. Die typischen Limitationen dieses Genres werden auch hier wieder unmißverständlich klar. Die Handlung wird hauptsächlich durch Text und Konversationen vorangetrieben, und man muß ellenlange Frage- und Antwortspielchen betreiben, bevor man sich mal wieder die Beine vertreten darf. Trotzdem gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern dieses Genres. Denn trotz der genannten Schwächen ist die Story spannend genug, um den Spieler bei Laune und den Motivationsfaktor hoch zu halten. Wie in diesen Fällen üblich, kriegt man sich in der PR-Abteilung von Access gar nicht mehr ein, wenn es zum Punkt Wiederspielbarkeit kommt. Da ist von drei Spielpfaden, sieben verschiedenen Enden und zwei Spielmodi die Rede. Und - ebenfalls wie üblich - stellt sich dieses Statement als Übertreibung heraus. Im Game Players-Modus gibt es in der Tat einige zusätzliche Räume und ein paar Extra-Puzzles, die im einfacheren Entertainment-Modus nicht vorkommen. Es stimmt, daß man die Atmosphäre und den Ton des Spiels durch Auswahl von kernigen, launischen oder sympathischen Antworten steuern und damit eine von sieben verschiedenen Endsequenzen aktivieren kann. Ob es sich aber wirklich lohnt, das komplette Spiel nochmals durchzuspielen, um mit einem neuen Videoclip belohnt zu werden, sei jedem selber überlassen.

Markus Krichel ■

Statement



In Die Akte Pandora finden wir Tex Murphy, den Bogart-Verschnitt aus Under a Killing Moon, auf der Suche nach den Forschungsergebnissen eines ermordeten Wissenschaftlers. Wenn man über die typischen Limitationen (zu viel Text, ständiges Gelaber, zu viel Video - zu wenig Action) des interaktiven Films hinwegsehen kann, findet man unter all dem Multimedia-Hype ein kompetentes Abenteuerspiel, mit dem man sich einige schlaflose Sommernächte verkürzen kann. Als Genre hat es der interaktive Film immer noch nicht geschafft, auch nur annähernd an Produktionsstandard und Handlung von Kinofilmen oder selbst mittelmäßiger Literatur anzuknüpfen. Da man aber als Spieler speziell in diesem Bereich nicht mit Meisterwerken verwöhnt wird, gehört Die Akte Pandora zu den besseren Vertretern seiner Art.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 40 MB	General Midi
CD4,080 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	77%
Sound	85%
Handling	83%
Spielspaß	**77%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

The Need for Speed Special Edition

Mehrwert am Steuer

Nicht einmal ein Jahr ist Electronic Arts' Need for Speed alt, und schon findet sich eine rundum erneuerte Version in den Händlerregalen. Allerdings unter dem Titel „Special Edition", da die Änderungen eine höhere Versionsnummer nicht rechtfertigen.

Als im November letzten Jahres The Need for Speed auf den Testrechnern landete, schien es mit seiner atemberaubenden Grafik und den anspruchsvollen Strecken für längere Zeit der Spitzenreiter des Genres zu bleiben. Doch nur wenige Monate später konnte Virgins Bleifuß zeigen, daß auch ohne exorbitante Hardwareanforderungen ein ebenso schönes Rennspiel machbar ist, gerade die VGA-Darstellung von Bleifuß war weit überlegen. Am Programmiererehrgeiz gepackt, setzten sich die Macher von TNFS an ihre Rechner und optimierten die Grafik-Engine, so weit es eben ging, ließen zwei neue Strecken entwerfen und implementierten einen Netzwerkmodus.

Statement



Es ist mehr als beachtlich, wie die Grafikdarstellung beschleunigt wurde. Auch die zwei neuen und sehenswerten Rennstrecken sind mehr als nur nettes Beiwerk. The Need for Speed bleibt damit ein anspruchsvolles Rennspiel mit ausnehmend guter Grafik - dennoch reicht das neu Hinzugekommene nicht aus, um Besitzern von The Need for Speed oder Bleifuß zum Nachrüsten zu raten.

Bonus im Bonus

Der Mehrwert für den Spieler ist durchaus beachtlich: War es bisher auch auf einem Pentium 90 nicht möglich, alle Grafikdetails im SVGA-Vollbild vernünftig darzustellen, ist die Grafik nun nahezu fotorealistisch und absolut flüssig. Von der Prozessorentlastung profitiert auch die Steuerung, die nun schneller und direkter reagiert.



Eine verlassene Goldgräberstadt dient der neuen Strecke „Burnt Siena" als Vorlage. Sogar durch die unbeleuchtete Mine wird die Strecke geführt.

Akustisch hat sich nichts verändert, auch die vier Spielmodi sind gleich geblieben: Einzelrennen, Zeitfahren, Wettkampf und Testdrive (ein Rennen gegen einen Computergegner mit Durchgangsverkehr und Radarfallen). Wieder dabei sind auch der Bonustrack Lost Vegas und der Bonusbolide Warrior.

Die ebenfalls vorhandene Windows 95-Version kann dank DirectX mit fast ebenbürtigen Grafikleistungen aufwarten, interessanter ist hier aber der Netzwerkmodus: bis zu acht Spieler können miteinander konkurrieren.

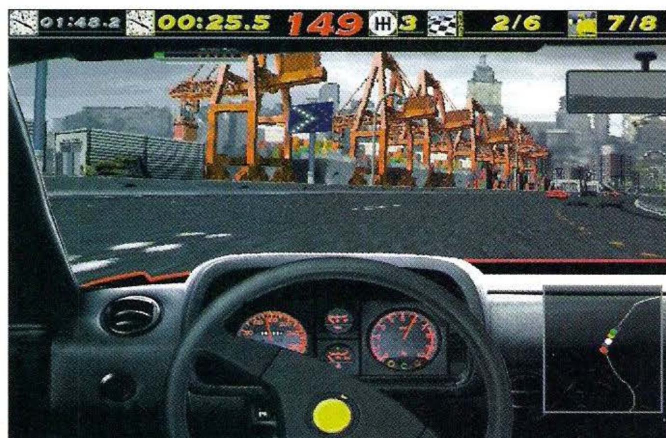
Harald Wagner ■



Auch hübsche Vorstadtgegenden macht man in seinem Rennwagen unsicher. Auf Kurven und Kreuzungen wurde fast völlig verzichtet.



Landschaftliche Details wie Holzbrücken, Schluchten, Flughäfen, Heißluftballons etc. findet man zuhauf.



Transtropolis heißt die neue Stadtstrecke. Die ausnehmend schnelle und kurvenreiche Piste ist von düsteren Industriegebieten geprägt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 520 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
acht Spieler unter Windows 95-IPX

RANKING

Rennspiel

Grafik	90%
Sound	84%
Handling	80%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Selten wurde ein Spiel so oft verschoben wie Formula 1 Grand Prix 2. Einige vermuteten bereits, daß sich Geoff Crammond zwischenzeitlich nach Südamerika abgesetzt hat. Diese Gerüchte lösten sich aber am 18.7.1996 urplötzlich in Luft auf: nur zwei Tage nach dem Grand Prix in Silverstone stand das heiß ersehnte Spiel in den Läden.

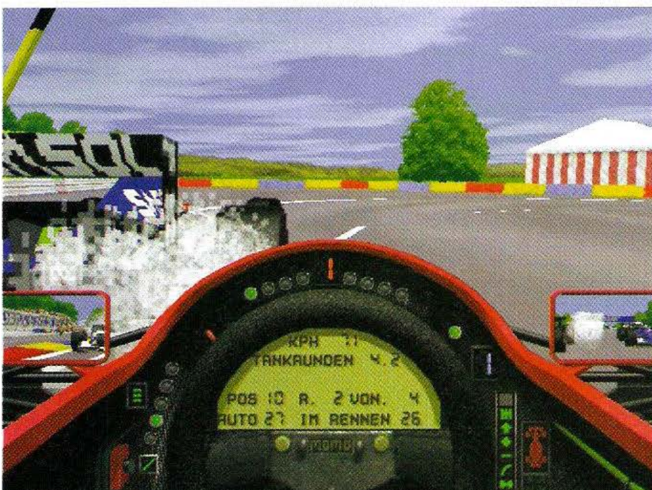
Formula 1 Grand Prix 2

Spätzünder

Die häufigen Terminverschiebungen haben sich aber - vor allem für den Kunden - bezahlt gemacht. Wer Formula 1 Grand Prix 2 kauft, bekommt ein absolut bugfreies Produkt: bei unseren ausgiebigen Tests konnten wir weder Systemabstürze noch Grafikfehler entdecken; und das ist heutzutage fast schon eine Seltenheit. Doch damit nicht genug, auch in puncto Geschwindigkeit hat Mr. Crammond noch einmal kräftig an der Schraube gedreht. Die Systemanforderungen sind nun deutlich geringer und näher an der Realität: auf einem Pentium 90 mit 16 MB RAM kann man nun über hochauflösende Pisten dübeln, sofern man auf einen texturierten Himmel und originalgetreue Rückspiegeldarstellung verzichten kann. Diese beiden Faktoren fordern seltsamerweise am meisten Rechenleistung.
Ein wenig frech ist allerdings die auf der Packung empfohlene Mindestkonfiguration. Auf einem 486DX4/100 mit 8 MB RAM läßt sich F1 GP2 allerhöchstens in VGA ohne jegliche Details spielen - und das hemmt den Spielspaß schon sehr.

Kein Netzwerk-Modus

Die Gerüchte um einen integrierten Netzwerk-Modus lassen sich leider nicht bestätigen. Lediglich per Modem (selbst bei einer Verbindung 28.800 Baud unspielbar) bzw. Nullmodem (erträgliche Resultate) kann man zu zweit seine Runden drehen. Aber was nicht ist, kann ja noch werden: vielleicht kommt MicroProse den Forderungen nach einem Netzwerk-Patch nach...
Die Daten für Piloten und Teams beziehen sich auf die Saison 1994. Das ist zwar auf dem ersten Blick sehr ärgerlich, doch besteht immer noch die Möglichkeit, mit dem eingebauten Editor die aktuellen Daten „nachzutragen".



Bei Karambolagen fliegen Spoiler durch die Luft, die Reifen quietschen und Rauchschwaden steigen auf: bei F1GP2 kommt echtes Rennfieber auf.

Fazit

Formula 1 Grand Prix 2 macht in der fertigen Version einen äußerst ausgereiften Eindruck. Leider kommt aber nur auf teuren Rechnersystem richtig Freude auf. Wer über einen älteren 486er verfügt, wird im Vergleich zum ersten Teil kaum Unterschiede feststellen können.

Oliver Menne ■



Bei einem starken Rechner kann man fast den Fahrtwind spüren.

Der Vergleich

Formula 1 Grand Prix 2 kann durch zahlreiche Optionen dem eigenen Rechner angepaßt werden. Die folgenden Bilder sollen verdeutlichen, wie gravierend die Unterschiede zum Teil sein können.




VGA ohne jegliche Details.




VGA mit allen Details



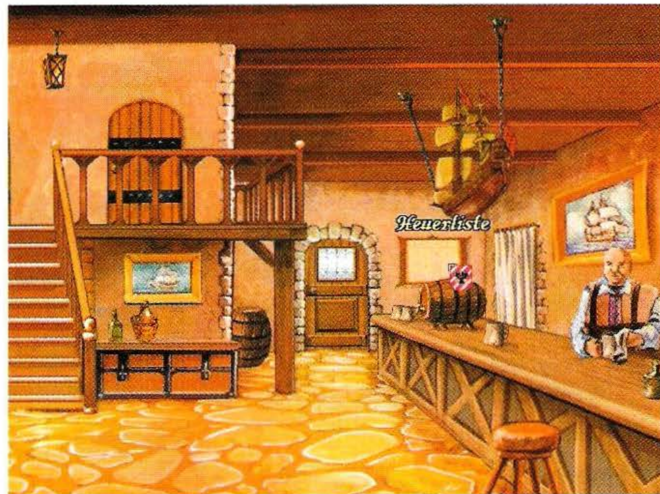

SVGA ohne jegliche Details



SVGA mit allen Details



Selbst mit einem schwach besetzten „Ruderboot" konnte man bislang eine schwerbewaffnete Piratenflotte in die Knie zwingen.



Wer in dieser scheinbar schlecht besuchten Kneipe einen Kapitän anheuern will, sollte mal den Unsichtbaren neben der Tür oben links anklicken.

Elisabeth I. - Nachbesprechung

Beta-Queen

Mit Elisabeth I. wollte Ascon das Genre Wirtschaftssimulation neu definieren. Leider trüben einige ärgerliche Bugs den ansonsten recht positiven Gesamteindruck...

Releasetermine werden selten eingehalten, und schon gar nicht bei potentiellen „Kult-Spielen". Daß dies auch seine guten Seiten haben kann, zeigen Firmen wie Bullfrog oder Origin. Dort schert man sich einen Dreck um das Gezeter von Usern und Presse und veröffentlicht seine Spiele erst, wenn sie wirklich den „letzten Schliff" haben. Und solcher Perfektionismus macht sich tatsächlich bezahlt - kaum ein Spiel der beiden genannten Nobelschmieden geht jemals den Bach runter, fast immer entwickeln sie sich statt dessen zu regelrechten Dauerbrennern.
Wie fatal es auf der anderen Seite sein kann, ein Spiel zu früh auf den Markt zu werfen, zeigt die ehrgeizige Wirtschaftssimulation Elisabeth I. von Ascon. Schon in meinem Review in der letzten PC Games wies ich dezent auf diverse Bugs in der Vorabversion des Programms hin, und nach dem offiziellen Release erreichten uns Zuschriften von Lesern, die zeigten, daß man es bei Ascon offensichtlich nicht schaffte, diese vor dem Veröffentlichungstermin noch zu entfernen. So kann man nach wie vor als Pirat mit einem schlecht ausgestatteten Schiff eine hochgerüstete Flotte besiegen, Grafiken von Spielcharakteren fehlen oder Personen lassen einen bei einem vereinbarten Treffen im Stich.
Ascons Geschäftsführer Holger Flöttmann konstatierte zu diesem Sachverhalt, daß eine Reihe der Bugs bereits bekannt und inzwischen behoben wäre. Zudem würden die Fehler den Spielverlauf nicht grundlegend beeinflussen.
Nun, das ist wenig Trost für die Kunden, die für ihr Geld eigentlich ein fertiges Produkt erwarten. Immerhin scheint man bei Ascon inzwischen an einem Patch zu arbeiten, der über die firmeneigene E-Mail-Adresse (siehe Kasten) bezogen werden kann und in Kürze auch über die Cover-CD-ROMs diverser Spielemagazine verbreitet werden soll.

Herbert Aichinger ■



Schauspielerisch gut, technisch Mittelmaß: die eingestreuten Filmsequenzen im Interlaced-Modus.

Erste Hilfe

- Wer sich **schriftlich** bzw. per **Fax** an **Ascon** wenden will, kann dies unter folgender Adresse tun:
  Ascon Publishing
  Dieselstraße 66
  33334 Gütersloh
  Fax: 05241/966610
- Das Team der **Ascon-Hotline** ist mit dem Spiel Elisabeth I. vertraut und beantwortet gerne Ihre Fragen unter der Telefonnummer:
  05241/966933
  (Mo - Fr 14.00 - 17.00 Uhr).
- Im **Internet** kann man unter der Adresse
  ascongmbh@aol.com
  ein Patch ordern.
- Laut **Ascon** wird angestrebt, einen **Bugfix** auf den Cover-CD-ROMs der einschlägigen Spielemagazine zu **veröffentlichen.**

Statement



Meine Wertung (79%) vergab ich in dem Glauben, die genannten Bugs würden für die Endversion noch ausgemerzt - und mußte mir von Lesern prompt vorwerfen lassen, das Spiel zu gut beurteilt zu haben. So ärgerlich die kleinen Programmfehler auch sein mögen - ich bin nach wie vor der Meinung, daß Elisabeth I. im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres ausnehmend gut abschneidet und in vielen Bereichen einfach eine Spur mehr zu bieten hat. Deshalb wäre es unfair, über das Programm nun gleich den Stab zu brechen - zumal die Bugs den Spielverlauf tatsächlich nicht wesentlich beeinträchtigen und Abhilfe in Form eines Patches in Kürze verfügbar sein wird.

Interview mit Warren Spector

Verflixtes siebtes Jahr

Sieben Jahre lang produzierte Warren Spector für Origin Systems Hits am Fließband. Ultima, Ultima Underworld, System Shock und Crusader: No Remorse sind nur einige Meilensteine im Leben eines Produzenten, der das Prädikat „produktiv" wirklich verdient. Allein im letzten Jahr zeichnete er für vier Neuveröffentlichungen verantwortlich. Verärgert über die Firmenpolitik von Electronic Arts und Origin kehrte er diesem Gespann im Juni den Rücken und übernahm eine Position als technischer Direktor bei Looking Glass.

Im Interview mit unserem US-Korrespondenten Markus Krichel erzählt Warren erstaunlich offen, was mit der Softwareindustrie nicht stimmt und warum er Origin mit einem lachenden und einem weinenden Auge verlassen hat.

Für die letzten sieben Jahre warst Du die treibende Kraft hinter Origin. Jetzt hast Du die Firma verlassen, um die Geschicke von Looking Glass in die Hand zu nehmen. Warum?



Schon einmal vom „verflixten siebten Jahr" gehört? Da scheint wirklich etwas dran zu sein. Ich bin so lange bei Origin gewesen, daß die meisten Leute in der Industrie dachten, mit mir stimmt was nicht. Niemand bleibt in dieser Branche sieben Jahre bei der gleichen Firma. So sehr ich an Origin hing,...nein hänge, es war halt Zeit, etwas anderes zu tun. Mir ging's wohl zu gut, also machte ich mich auf die Suche nach neuen Herausforderungen und neuen Problemen. Und glaube mir, die hab ich jetzt gefunden.

...wenn Du etwas länger geblieben wärst, hättest Du die bei Origin sicher auch gefunden.

Natürlich gab es einige Dinge, mit denen ich nicht einverstanden war. Sieben Jahre mit den gleichen Leuten bringen auch Probleme mit sich, gar nicht zu reden von der internen Politik, die leider von Tag zu Tag unerträglicher wurde. Der Knackpunkt waren aber die Spiele. Immer wieder dasselbe, nichts wirklich Innovatives mehr. Es gab für mich nichts Neues mehr zu lernen, und die Dinge, die ich hätte lernen können, hatten nur mit dem Business Management einer großen Aktiengesellschaft zu tun. Das hat mich aber nicht interessiert. Um ehrlich zu sein: es wurde einfach langweilig.

„Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock."

Aber rein emotional muß es doch ein schwerer Schritt gewesen sein. In einem unserer Interviews hast Du mal gesagt, daß Origin wie eine zweite Familie für Dich sei.

...und Meinungsverschiedenheiten kommen in den besten Familien vor. Origin zu verlassen, war die schwerste Entscheidung, die ich je getroffen habe. Das war so, als ob man sich scheiden läßt oder von zuhause wegläuft. Von der Hilfe und dem Beistand, den Richard Garriott mir bei Origin gab, werde ich ein Leben lang profitieren. Mike Grajeda, der im Hintergrund die Fäden zieht, ist der beste Boss, den ich je hatte. Und die Freunde, die ich dort habe: die Teams von Martian Dreams, Serpent Isle, Wings of Glory. Wenn ich alle Leute aufzählen würde, die ich ehrlich und aufrichtig vermisse, ist Euer Magazin voll.

Du bist also ein Opfer der Vereinigung von Electronic Arts und Origin?

Als ich bei Origin anfing, waren wir 30 Leute. Heute sind es über 300 bei Origin alleine, von EA wollen wir gar nicht reden. Ein solches System bringt natürlich Vorteile wie Jobsicherheit und Sozialleistungen, aber ich fühle mich bei einem kleineren Unternehmen wohler. Außerdem gehen im Moment im Spielemarkt grundlegende Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden.

Von welchen Veränderungen redest Du?

Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß. Ungeheure Produktionskosten, ein riesiges Marketingbudget, Millionen verkaufte Einheiten, aber paradoxerweise will man kein Risiko eingehen. Es wird immer schwerer, etwas Neues oder Originelles zu verkaufen. Schau Dir doch mal an, was auf der E3 gezeigt wurde. Das war schlichtweg deprimierend. Command & Conquer-Clones, Loaded-Clones und noch mehr Clones. Bald wird jedes Spiel eine Zahl hinter dem Titel haben: Wing Commander 17, King's Quest 109. Selbst Spitzenspiele kommen einfach nicht mehr in den Handel, wenn der Her-

steller keinen Regalplatz kauft....

Willst Du damit sagen, daß Firmen die Softwareketten dafür bezahlen, ihre Spiele zu führen, d. h. Miete für den Regalplatz zahlen?

Verlaß Dich drauf - zumindest gilt das für die Vereinigten Staaten. Der Stand der Dinge in der Industrie ist zum Haareraufen, aber leider auch Realität. Es ist ebenfalls eine Realität, daß Origin und EA zuviel kauften und zuwenig kämpften. Aber genug davon. Unterm Strich sieht es für mich so aus: Ich bin ein Computernarr und ich mache Spiele für andere Computernarren. Und wenn mich einer fragt, ob ich für mein neues Spiel eine große, landesweite TV-Kampagne geplant habe, dann kriegt er einen Tritt. Ich wollte irgendwo arbeiten, wo die Maxime darin besteht, ein cooles Spiel zu machen. Looking Glass ist so eine Firma, und davon gibt es leider immer weniger.

Du hast in der Vergangenheit bereits mit Leuten von Looking Glass an Origin-Produkten gearbeitet. Hat das Deine Entscheidung beeinflußt?

Sicher. Nachdem wir zusammen Ultima Underworld 1 und 2, System Shock und Terra Nova (Anm. der Red.: Terra Nova sollte ursprünglich von Origin veröffentlicht werden) produziert haben, waren die Leute bei Looking Glass praktisch ein Teil von Origin. Looking Glass ist heute, was Origin vor fünf Jahren war: eine Handvoll Leute mit dem Ziel, die Spielewelt aus den Angeln zu heben. Als man dann bei Looking Glass beschloß, eigene Spiele zu veröffentlichen, brach für mich eine Welt zusammen.

Ich habe so viel Zeit mit diesen talentierten und herzlichen Menschen verbracht, und plötzlich sollte das alles vorbei sein? Naja, am Ende kommt doch alles wieder zusammen.

Außer Dir hat Origin auch Chris Roberts verloren. Gerüchteweise wolltet Ihr beide zusammen eine eigene Firma gründen.

Das hab ich auch gehört. Ich habe großen Respekt vor Chris. Er hat eine ureigene Vision, wie Spiele aussehen sollten, und sein persönlicher Touch ist in seinen Spielen unverkennbar. Er wird wohl sein eigenes Unternehmen starten und zweifellos sehr erfolgreich sein. Jeder, der nicht mit Chris zusammenarbeiten wollte, der hat sie nicht alle. Aber Chris und ich sind an unterschiedlichen Dingen interessiert. Er wird wohl kaum ein Ultima Underworld produzieren wollen, und obwohl ich Co-Produzent von Wing Commander 1

„Wir befinden uns heute in einer Marktsituation, in der jedes Spiel ein Megahit werden muß."

war, glaube ich nicht, daß ich mit diesem Genre glücklich sein könnte. Ich weiß übrigens, wie dieses Gerücht zustandekam. Vor ein paar Wochen traf ich Chris zufällig bei Origin. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir beide bereits gekündigt. Wir saßen einfach rum und quatschten, das war alles. Ein paar Leute schauten uns komisch an und zogen wohl die falschen Schlüsse.

Warren Spector, Chris Roberts, Sid Meier. Gleich drei große Namen in der Industrie haben ihre Firmen verlassen. Das Personalkarussell dreht sich in der Branche immer schneller. Kann ein Unternehmen solche Verluste überhaupt verkraften?

...und vergiß Dallas Snell nicht, der Origin ebenfalls

verlassen hat. Natürlich hat das eine gewisse Wirkung, aber Origin hat so viele talentierte Leute, daß die das in relativ kurzer Zeit wegstecken können. Die Wing Commander-Leute werden vielleicht ein paar Probleme haben. Aber im großen und ganzen wird man unseren Weggang verkraften können. Die anderen Firmen kenne ich zu wenig, um mir ein Urteil bilden zu können.

Du hast mit Abstand die meisten Spiele für Origin produziert, und obwohl die Ultima-Fans Dich den wahren „Mister Ultima" nennen, ist Dein Name nicht so bekannt wie der von Richard oder Chris. Stört Dich das?

Im Gegensatz zu Chris oder Richard ist mir völlig egal, ob meine Vision oder mein Name mit dem Produkt in Zusammenhang gebracht wird. Für mich zählt das Spiel. Ich wollte immer nur ein Produzent sein, nie ein Regisseur. Ich bin einer wie Roger Corman oder David O. Selznick und nicht Steven Spielberg oder Alfred Hitchcock. Für mich zählt das Teamwork, die kleinen begabten, aber chaotischen Grüppchen zusammenzubringen und dafür zu sorgen, daß am Ende ein kompetentes Produkt rauskommt, in dem von JEDEM ein Stück drinsteckt. Und wenn dazu meine eigenen Ambitionen in den Hintergrund treten müssen, dann ist das in Ordnung. Anstatt der nächste Chris Roberts oder Richard Garriott zu werden, versuche ich, den nächsten Chris Roberts oder Richard Garriott zu finden.

Das bedeutet konkret, daß ich an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten und sogar ein Team mittendrin verlassen kann, ohne daß gleich alles zusammenbricht.

Damit bist Du aber auch relativ leicht zu ersetzen. So langsam verstehe ich, warum Du lieber in einer kleineren und übersichtlichen Struktur arbeitest.

...und ich versorge die Firmen auch noch mit den Ersatzmännern. Behaltet alle die Designer Tony Zurovec und Harvey Smith im Auge. Diese beiden werden mit ihren Spielen großes Aufsehen erregen. Als die bei mir anfingen, konnten sie ihr Hinterteil nicht von einem Serial Port unterscheiden. Warren Spector - der große Segenbringer der Spielebranche...(lacht...). Auf jeden Fall werden die keinen XYZ-Clone rausbringen. Das ist doch auch was wert.

Dann laß uns zum Abschluß noch über Deinen neuen Job reden. Was sind Deine Aufgaben bei Looking Glass?

Zunächst baue ich eine Niederlassung hier in Austin, Texas auf. Unser Städtchen entwickelt sich immer mehr zur ernstzunehmenden Konkurrenz zu Silicon Valley. Wir haben Origin, Looking Glass, Logic Factory, SimTex, Illusion Machine, Go-Go Software, um nur einige zu nennen. Kurzfristig will ich den Personalstand auf acht bis zehn Leute bringen und sofort mit dem ersten Projekt beginnen (Anm. der Red: Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß es sich dabei um Terra Nova 2 handeln soll). Wenn alles gut geht, stocken wir auf 15 bis 20 Angestellte auf und nehmen für nächstes Jahr zwei neue Produkte in Angriff. Und ich werde endlich wieder eine aktive Rolle im Designprozeß übernehmen. Das ist etwas, was ich in den letzten Jahren bei Origin sehr vermißt habe. Langfristig will ich ca. 50 Spitzenkräfte hier haben und dann vielleicht neue Büros in anderen Städten eröffnen, damit die Atmosphäre des Kleinunternehmens erhalten bleibt.

Und wie wird der Warren Spector-Touch die neuen Titel beeinflussen? Können wir beispielsweise ein Underworld-ähnliches Spiel erwarten?

Ich war an so vielen Looking Glass-Produkten beteiligt, daß der Warren Spector-Touch ohnehin von Anfang an vorhanden war. Es schmeichelt mir übrigens sehr, daß die Spieler diese Kontinuität in meinen Spielen wahrnehmen; besonders wenn man bedenkt, wieviel kreative Freiheit ich meinen Mitarbeitern gebe. Ich habe immer versucht, den Spielspaß in den Vordergrund zu stellen. Es interessiert mich nicht im geringsten, wie viele coole Filmchen in einem Spiel stecken. Was nutzt mir das, wenn das Spiel Mist ist? Ich war immer schon ein Ich-Perspektiven-Fanatiker (mit gelegentlichem Wechsel der Kameraposition, wenn es die Situation erfordert). Ich bin auch davon überzeugt, daß es Blödsinn ist, Dinge zu simulieren, die der Spieler in der richtigen Welt auch tun kann. Wir haben eine Verpflichtung, eine phantasievolle Umgebung zu schaffen, wie eine Raumstation oder ein Labyrinth voll mit ungewöhnlichen Kreaturen. Und es frustriert mich, wenn ich sehe, wie sehr die meisten Spiele damit bemüht sind, neue Wege zu finden, Gegner so grausam wie möglich zu töten, anstatt konstruktive und kreative Alternativen zur Problemlösung zu bieten. Produkte im Stil von Underworld werde ich in der Zukunft mit Sicherheit auch produzieren.

„Außerdem gehen im Moment im Spielemarkt grundlegende Veränderungen vor, die meiner Ansicht nach von EA und Origin nicht richtig angegangen werden."

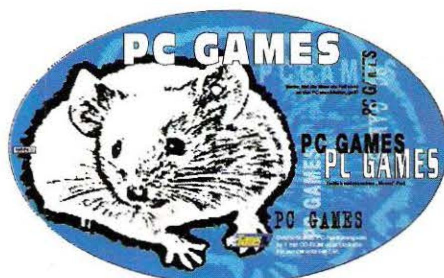
Vielen Dank.



PC Games im Abo PC Games

1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. **Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.**



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe







„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**

„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**

„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

4. CD-ROM-Spiele im Juwel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!



Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine

Eric Matthews im Interview

Akte Z



Hintere Reihe: Terry Cattrell (Grafiker), Steve Cargell (Programmierer), Chris Thomas (Grafiker) **Mittlere Reihe:** Mike Montgomery und Bruce Nesbit (beide Programmierer), Joe Deman (Musik) **Im Vordergrund:** Eric Matthews (Designer), Chris Maule (Musik)

Der oberste Bitmap-Bruder packt aus! Wenige Tage vor dem Deutschland-Release von Z stand uns Eric Matthews für ein ausführliches Gespräch zur Verfügung. Wir haken nach: Was hätte man besser machen können? Wie arbeiten die Bitmap Brothers? Was kommt nach Z? Antworten auf diese Fragen - exklusiv in PC Games.

Z dürfte zum neuen Standard im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele werden. Auf welches Feature bist Du am meisten stolz?
Hm, nach all den Strapazen bin ich sehr glücklich, daß wir sämtliche Spiel-Elemente wie geplant untergebracht haben und alles voneinander abhängt und sich gegenseitig beeinflußt. So etwas bieten bislang nur sehr wenige Titel. Am meisten stolz bin ich jedoch darauf, daß Z eigentlich sehr leicht zu erlernen ist, aber eine ungeheure Spieltiefe aufweist, die den Spaß daran ausmacht.

Welche Verbesserungen hättest Du gerne an Z vorgenommen, wenn genügend Zeit vorhanden gewesen wäre?
Ich hätte mir vor allem gewünscht, Z in kürzerer Zeit entwickeln zu können, weil dann unser Profit höher gewesen wäre. Aber im Ernst: Geändert hätte ich gerne einige Reaktionen der Roboter in bestimmten Spielsituationen, was vor allem diejenigen irritiert, die Z sehr intensiv spielen. Aber welche Konstellationen auch immer eintreten, die Künstliche Intelligenz von Z ist den meisten anderen Spielen um Jahre voraus.

Wie lange würde es dauern, wenn Du alle 20 Z-Levels am Stück durchspielen würdest?
Ein bis zwei Tage. Das hängt davon ab, wie viele Bugs ich während des Spielens finde...

Welchen heißen Tip würdest Du einem Z-Anfänger geben?
(grinst) Laß keine andersfarbigen Roboter in Dein Fort eindringen.

Wie sieht Dein typischer Tagesablauf aus?
Ins Büro gehen, Kaffee machen, Zigaretten rauchen, während man Faxe und E-Mails durchliest. Die dringenden Anfragen beantworten. Noch mehr Kaffee machen. Mit den Programmierern, Grafikern und Musikern über verschiedene, spielrelevante Dinge plaudern. Am Telefon Fragen beantworten, wann das Spiel fertig wird, und so lange lügen, bis man denjenigen am anderen Ende der Leitung los hat. Die Arbeit an Z fortsetzen, herumdiskutieren über Features, die man einbaut oder besser sein läßt. Am Ende des Tages: Feststellen, was man hingekriegt hat, neue E-Mails lesen und antworten. Z im Netzwerk spielen und hoffen, dabei keine Bugs zu finden, obendrein Spaß zu haben und zu gewinnen. Spät abends das Büro verlassen.

Und was machst Du, wenn Du nicht gerade programmierst oder spielst?
Dann sitze ich meist mit ein paar guten Freunden im Restaurant.

Bleibt da eigentlich Zeit, um privat zu spielen?
Schon. Zu meinen Lieblings-Games gehören Mario Kart, die guten alten Text-Adventures, einige neuere LucasArts-Adventures, die Spielhallen-Version von Daytona USA und Sensible Soccer - in genau dieser Reihenfolge.

Wir haben uns über Euren bedingungslosen Ehrgeiz gewundert, selbst den kleinsten Bug aus Z zu entfernen. Andere Labels haben in dieser Hinsicht wesentlich weniger Gewissensbisse. Lohnt sich ein solcher Aufwand überhaupt?
Folgende Arten von Bugs können auftreten:
A. Bugs, die einen System-Absturz verursachen.
B. Bugs, die zwar keinen Sy-

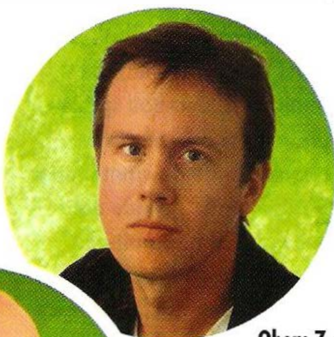
stem-Absturz nach sich ziehen, aber dennoch unerwünschte Auswirkungen haben.
C. Bugs, die nur hin und wieder auftreten, aber trotzdem stören, weil sie den Spielablauf durcheinanderbringen.
D. Bugs, die einem noch nicht einmal bewußt sind, weil sie sich nur in krassen Ausnahmefällen bemerkbar machen.
Die Bugs vom Typ A MÜSSEN raus. Dazu gehören auch die Fehler der Kategorie B, weil es für einen Programmierer witzlos ist, daß ein Bug etwas zerstört, was man zuvor in mühevoller Arbeit geschaffen hat. C-Bugs kann man beheben oder auch nicht; das hängt davon ab, wie sehr das Spiel in einem solchen Fall vom „normalen" Verlauf abweicht. Das Entfernen von Bugs ist nicht ganz risikolos - die Reparatur eines Fehlers kann einen anderen herbeiführen. Also hat man als Programmierer zu entscheiden, ob man den Bug beläßt oder ihn ausmerzt. Den D-Bugs kommt man nur auf die Schliche, indem man das Spiel so lange wie möglich auf so vielen Systemen wie möglich testet. Ich kann Dir nicht garantieren, daß in Z keine Bugs sind. Ich kann nur sagen, daß wir uns bemüht haben, alle Bugs zu finden und zu eliminieren. Ob dieser Aufwand die Sache wert ist? Wir denken, ja. Wenn Dinge so funktionieren, wie sie sollen, dann ist uns das Ergebnis die Mühe allemal wert. Wenn schon, dann richtig...

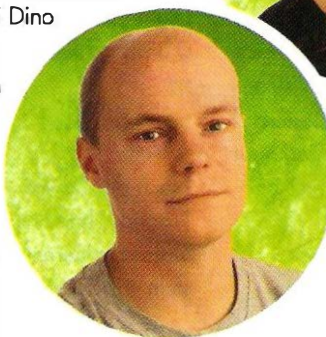
Was sind Deine Pläne für die Zeit nach Z?
Ich nehme demnächst mit einem Ferrari Dino GTS Baujahr '77 an einem Rennen durch Frankreich und Spanien teil. Dann werde ich zunächst mal Mario 64 zu Ende spielen, anschließend ein Haus kaufen und mit der Firma umziehen. Tja, und dann entwerfe ich mein nächstes Spiel und verdiene damit eine Menge Geld.

Wird es eine Fortsetzung zu Z geben?
Ja.

Was fällt Dir spontan ein zum Thema...
... Amiga?
Gut, aber leider tot.
... Bitmap Brothers?
Gut, ehrgeizig, kreativ, Perfektionisten, schwierig.
... Bugs?
Das Schlimmste überhaupt, nervtötend.
... Command & Conquer?
Erst der Anfang.
... Großbritannien?
Eigenartig, einfallsreich, Heimat.
... Internet?
Lahm.
... Geld?
Unentbehrlich, Spaß.
... Multiplayer?
Alles!
... Windows 95?
Notwendiges Übel.
... Z?
Fast fertig!

Eric, wir bedanken uns für das Gespräch und wünschen Dir und Deinen „Brüdern" viel Erfolg mit Z.



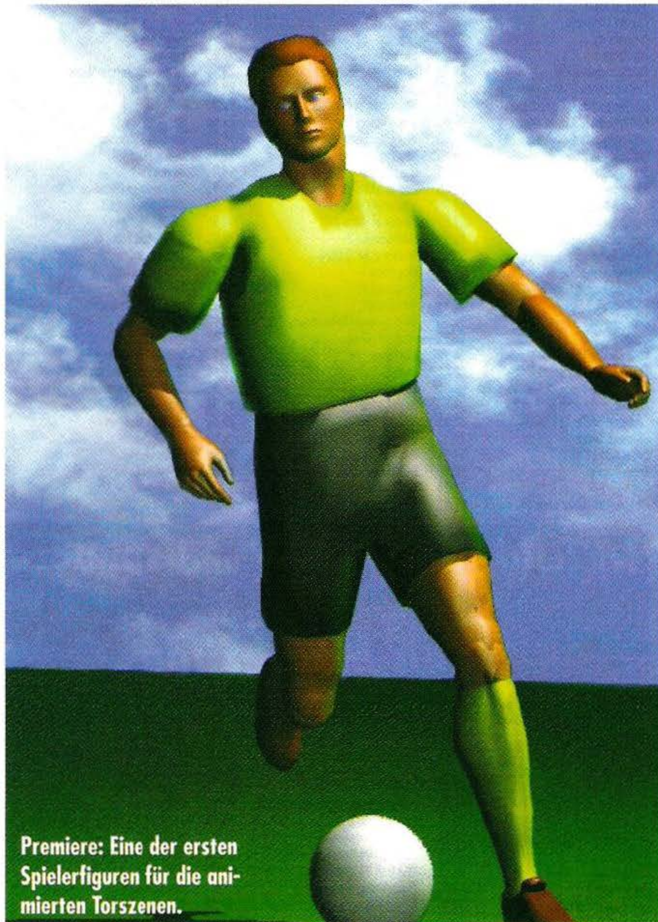


Oben: Z-Designer Eric Matthews, ein „Bitmap Brother" der ersten Stunde. Links: Simon Knight leitete die Programmierung von Z.

Die Hattrick! Wins-Chronik, Teil 3

Abschlußtraining

Mit der dritten und letzten Folge des Entwickler-Tagebuchs beschließt Wolfgang Merkens, Projektleiter des demnächst erscheinenden Fußballmanagers Hattrick! Wins, seine Schilderungen über den Alltag der Programmierer-Crew. Begleiten Sie ihn noch einmal durch die Höhen und Tiefen der Entstehungsphase. Übrigens: Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen voraussichtlich einen ersten Überblick über die Features von Hattrick! Wins bieten können.


Premiere: Eine der ersten Spielerfiguren für die animierten Torszenen.

Statement



Deutsche Programmierteams können manchmal recht grausam zu ihren Kunden sein; das beweist der wenig ersprießliche Fußballmanager HATTRICK! WINS aus dem Hause IKARION. Selten wurde eine Simulation derart unprofessionell und oberflächlich umgesetzt. Anspruchsloses Gameplay und graphisch auf Kreisklassen-Niveau, ist dieses Spiel für jeden Fan eine Zumutung. Während der Vorgänger HATTRICK für den Genre-Neuling aus Aachen einen großen Schritt nach vorn bedeutete, taumelt der Windows-Nachfolger qualitativ zwei Schritte zurück. Für ein derart grobes Foul ist die rote Karte fällig.

Mit irrem Blick und schweißgebadet springe ich aus dem Bett. Wo sind meine Valium-Tabletten?

Der Sinn des Lebens

Befindet sich ein Projekt in einem so fortgeschrittenen Stadium wie unser HATTRICK! WINS, wird man plötzlich von peinigenden Zweifeln beschlichen. Ständig jagen einem Fragen durch den Kopf, wie
- Haben wir alles richtig gemacht?
- Wozu soll das Ganze gut sein?
- Wer interessiert sich schon für Fußball?
- Gibt es ein Leben vor dem Tod?

Im Fußball gibt es keine Freunde!
(Dragoslav Stepanovic)

Selbst die elementarsten Weisheiten werden in Frage gestellt: Was zur Hölle ist eigentlich Fußball?
Ich suche Antworten bei den großen Philosophen unserer Zeit. Jean-Paul Sartre hat immerhin erkannt, daß sich „bei einem Fußballspiel alles durch die Anwesenheit der gegnerischen Mannschaft verkompliziert." Doch das reicht mir noch nicht; ich brauche eine universelle Definition.
Vielleicht finde ich diese bei Englands Ex-Nationalstürmer Gary Lineker: „Fußball ist ein Spiel von 22 Leuten, die rumlaufen, den Ball spielen, und einem Schiedsrichter, und am Ende gewinnt immer Deutschland." Ist das die Antwort? Sind damit alle Zweifel und Ängste beseitigt?
Es ist wieder mal Lothar Matthäus, der mich schließlich von meinen Depressionen befreit: „Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken."
Danke Jungs - mir geht's schon wieder viel besser.

Der Sinn der Statistik

Beinahe alles ist mit Zahlen erfaßbar - aber wozu? Naja, vielleicht möchte der eine oder andere wissen, wer die meisten Tore in einem Spiel geschossen hat, wer die meisten Spiele absolvierte, welcher Sieg der deutlichste war. Aber vielleicht ist auch dem einen oder anderen das ganze Zahlenspiel zu banal, nebensächlich - überflüssig wie ein Kropf?
Wie auch immer - wir haben jedenfalls jede Menge Statistik-Features in HATTRICK! WINS eingebaut, und wer's nicht braucht, guckt einfach weg. Allerdings verpassen die Statistikmuffel dann auch solche Erkenntnisse wie: Besser einmal 0:8 als achtmal 0:1.

Sinnlose Phrasen

Nach der Devise „Wir stellen Fragen, ohne uns durch Antworten irritieren zu lassen" basteln wir derzeit an einem intel-

Elf Freunde sollt Ihr sein! (Sammy Drechsel)

ligenten Baukastensystem für die Funktion der Pressekonferenzen. Das läuft ungefähr nach folgendem Schema ab: Reporter A stellt Frage B - Trainer hat Antwortmöglichkeiten X, Y, Z - bei Antwort Z kommt Nachfrage D, vorausgesetzt das Spiel wurde gewonnen, ansonsten kommt Nachfrage F - daraus ergibt sich Trainerantwort Q, aber nur bei schönem Wetter u.s.w. - alles klar? Nach stundenlangem Puzzeln läßt dann allerdings die Ernsthaftigkeit der Beteiligten etwas zu wünschen übrig. Wegen groben Unfugs sind deshalb auch folgende Dialoge in den Tiefen unseres Papierkorbs verschwunden:

- „Stört es Sie nicht, dauernd zu verlieren?" „Nein. Wir peitschen doch die ganze Liga vor uns her."
- „Herr Beckenbauer, kann der FC Bayern auch ohne Lothar Matthäus Meister werden?" „Dortmund ist auch ohne Matthäus Meister geworden."
- „Wie bewerten Sie das Spiel ?" „Wir wollten in Bremen kein Gegentor kassieren. Das hat auch bis zum Gegentor ganz gut geklappt."

Sinnvolle Optionen

Ein weiteres Betätigungsfeld für gelangweilte Mitarbeiter ist die Erstellung des Optionenmenüs. Was ist hier sinnvoll, und was nur nervig? Selbstverständlichkeiten wie „Sound An/Aus" oder „Bild An/Aus" müssen natürlich gar nicht erst erwähnt werden. Und daß bei den Transfers die Sache mit dem Bossmann-Urteil optional angeboten wird, ist ja klar. Dagegen ist die Option, pro Match zwei Schiedsrichter einzusetzen, völlig überflüssig. Hierzu hat Stefan Reuter schon klar erkannt: „Zwei Blinde sehen auch nicht blinder als einer." Eben!
Aber was machen wir mit dem „Golden Goal"? Nach den schlechten Erfahrungen bei der Euro 96 will die FIFA diese Regel wieder schleunigst abschaffen (damit Deutschland nicht noch mal Europameister wird?). Eigentlich heißt diese vom Eishockey abgeschaute Regelung ja auch „Sudden Death". Die Frage ist nur: Wer stirbt denn da?Vielleicht machen wir's so: In der Verlängerung bekommt der Schiedsrichter plötzlich einen schweren Herzinfarkt und erstickt an seiner Pfeife („Sudden Death"). Die Mannschaft, welche zu diesem Zeitpunkt die meisten Spielerfrauen auf dem Platz hat, ist Sieger.

Alptraum II

„Wo bleibt denn Euer HATTRICK! WINS? Seit Wochen warte ich auf die Lieferung!"
„Ääh - wie viele Spiele haben Sie denn bestellt?"
„Tausend, Mann! In Zahlen 1-0-0-0! Und Ihr könnt gleich noch mal tausend drauflegen!"
„Ääh - ja - es gab da ein paar klitzekleine Verzögerungen, aber ich ... „
„Red' kein Blech, Mann! Ich brauch' die Ware; die Leute rennen mir hier die Bude ein!"
„Ääh - ja - also, wir sind fast fertig. Nur noch ein paar klitzekleine Verbesserungen und ..."
„Scheiße, Mann! Ihr habt das Ding schon für letzten Monat angekündigt! Die Kunden werden langsam sauer; die demolieren mir demnächst noch meinen Laden! Daß Ihr Eure Termine aber auch nie einhalten könnt!"
„Ääh - ja - welches Jahr haben wir denn?"
„Scheiße, Mann! 1996 haben wir. Werdet endlich fertig!"
„Ääh - ja - also, wir haben nie gesagt, daß wir in diesem Jahr ... und wir müssen ja auch noch die Torszenen ... und morgen hab' ich einen Termin beim Zahnarzt und der Programmierer hat Durchfall ... aber ganz bestimmt schaffen wir's nächsten Monat, und ... äh, hallo?"

Warum kneift mich denn niemand?

Das ist aber nett!

Für unsere registrierten HATTRICK!-Kunden haben wir uns noch ein kleines Bonbon ausgedacht: die können HATTRICK! WINS zu einem Extrapreis bekommen. Wir wissen aber noch nicht, ob der jetzt extra-billig oder extra-teuer wird. So, jetzt muß ich aber wieder an die Arbeit - sonst werden meine Alpträume doch noch wahr.



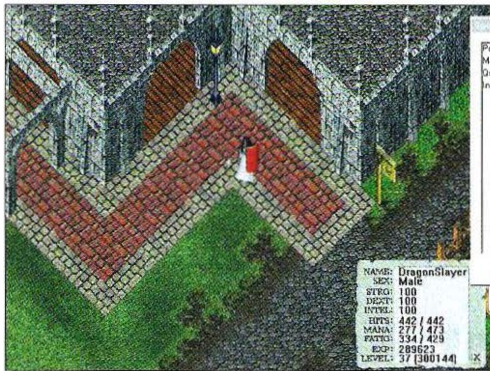
In Bestbesetzung: Der FC Ikarion. Im Vordergrund (liegend mit Ball): Projektleiter Wolfgang Merkens.

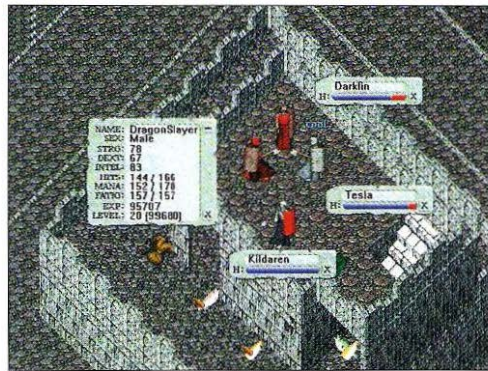


Das Stadion als Einnahmequelle: Wieviel darf die Jahreskarte kosten, wenn die Einzelkarte mit DM 16,- zu Buche schlägt?



Jede Menge Infos zu allen Teams: Zu jedem Verein stellt Ihnen Hattrick! Wins auf Wunsch seitenweise Daten und Fakten zur Verfügung.


Zu Beginn wohnt noch Lord British im Palast - zahlreiche Gilden möchten dies ändern.


Der stets aktive Chatmodus erlaubt bequeme, allerdings öffentliche Unterhaltungen.

Ultima Online

Wer braucht Lord British?

In einem Zeitraum von nur eineinhalb Monaten sorgte Origins Alphatest von Ultima Online für weltweite Schlagzeilen. Über 3.000 Rollenspieler nahmen an diesem Versuch, das erste realitätsnahe Onlinespiel in die Welt zu setzen, teil. Der Alphatest läßt erahnen, was der im Herbst anstehende Betatest bieten kann.

Bereits Ende des Jahres 1996 soll Ultima Online in den Läden stehen - wenig Zeit für die Spieldesigner, ganze Welten mit Dörfern, Städten, Drachenhöhlen und geheimnisvollen Verliesen zu entwerfen. Und das ist durchaus nötig, sollen doch Tausende von Spielern gleichzeitig das Spiel mit Leben erfüllen. Damit diese sich nicht in den eigentlich einsamen Wäldern auf den Füßen herumstehen, wird die Ultima-Welt ständig wachsen und sich verändern.
Anfangs wird Ultima Online mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) bevölkert sein, die dafür Sorge tragen, daß auch Anfänger im Rollenspielbereich nicht wilden Räuberhorden zum Opfer fallen. Schließlich wird es möglich sein, anstatt den rollenspieltypischen Laufbahnen Magier, Dieb oder Kämpfer ein durch und durch bürgerliches Leben als Händler oder Handwerker zu führen. Den Platz der NPCs werden nach und nach die sogenannten Gilden übernehmen: Bruderschaften mit einer (meist) hehren Aufgabenstellung: Sie sorgen sich um Recht und Ordnung, befreien Jungfrauen aus den Fängen feuerspeiender Drachen, setzen gewerkschaftsähnlich Mindestlöhne durch oder bekämpfen den despotischen Bürgermeister. Gilden der Killer und Söldner gibt es jedoch auch, genauso wie Piraten- und Wegelagerer-Gilden.

Menschliche Abgründe

Da man nahezu alle Möglichkeiten des menschlichen Lebens zur Verfügung stehen hat, wird Ultima Online ein sehr „menschliches" Spiel werden, die Anonymität des Spielers wird jedoch für eine weitaus höhere Kriminalitätsrate sorgen als wir sie aus der Realität kennen. Mit dem Fehlen traditioneller sozialer Strukturen werden sich auch eventuell neue Herrschaftsfarmen bilden, erstaunlicherweise aber gelten auch in diesem rechtslosen Raum die althergebrachten Werte: Wehrlose Neueinsteiger werden vor mordenden Gilden gerettet, beliebte Herrscher und Volkshelden werden beschützt, in Städten bilden sich Sicherheitsorgane, und auch das Zoll- und Steuersystem findet sich ein. Leider sind die sozialen Strukturen, Geschichten und Einzelschicksale weitaus lebensnäher als die Grafik: Die isometrische Darstellung entspricht der des Uraltklassikers Ultima 7, gerenderte Gegenstände finden sich nicht. Die einzelnen Grafiken werden auf CD-ROM verteilt, die sich verändernden Teile der Ultima-Welt finden bei Bedarf den Weg aus dem Internet auf die Festplatte. Das Internet dürfte die größte Bedrohung von Ultima Online darstellen: die geringen Bandbreiten und langen Wartezeiten dürften so manchem Charakter den Spielspaß verderben. Noch dieses Jahr wird es sich herausstellen, ob Origin mit den Jahren der Planung richtig gelegen hat: Im Weihnachtsgeschäft möchte Origin ein wichtiges Wort mitreden.

Harald Wagner ■



Findet der Charakter in einem Gemetzel sein Lebensende, wird er mit geplündertem Inventar und wenigen Eigenschaftspunkten wiederbelebt.

Insiderinformationen

Neben Origin bieten zahlreiche Teilnehmer des Alphatests eigene WWW-Seiten an, die über Ultima Online und seine Bewohner Informationen bieten. Die wichtigsten hat Origin hier zusammengetragen:
http://www.ea.com/origin
http://www.owo.com

PCG Online

Der Zeit voraus

...waren wir mit unseren PC Games Online-Seiten. Wo Frames für Ordnung sorgten, Java-Scripts Animationen und Informationen boten, sahen einige Internet-User nur leere Seiten.

Zwar sollte mit Netscapes Navigator 2.x und Microsofts Internet Explorer 2.x fast die gesamte PC-Gemeinde diese HTML-Tags nutzen können, Onlinedienste wie AOL und CompuServe verwenden jedoch noch eigene, technisch nicht ganz aktuelle Browser. Daher haben wir uns entschlossen, auf diese Besonderheiten zu verzichten, bis diese Onlinedienste aktuelle Browser nutzen. Lange werden Sie nicht warten müssen, da die Onlinedienste bereits vor Monaten entsprechende Verträge mit den Browser-Herstellern abschlossen. Gleichzeitig haben wir unsere Struktur etwas aufgeräumt, zahlreiche Seiten sind nun schneller zu erreichen. Und last but not least: unser erstes Online-Spiel, eine Fußball-Management-Simulation, wird zu dem Zeitpunkt, an dem Sie dieses Heft in den Händen halten, den Weg auf unsere PC Games-Seiten gefunden haben.

PC Games online



PC Games Online im neuen Gewand: statt Frames und Java-Applications nun im herkömmlichen Design - bis sich die neuen Standards durchgesetzt haben.

http://www.pcgames.de

Chat-Termine

Mit dem Redakteur ein Stündchen plaudern - an sich eine angenehme Einrichtung, auch für die Redakteure selbst. Da einer alleine aber kaum dem Ansturm der zahlreichen Fragesteller gewachsen ist und so manche Frage daher im allgemeinen Trubel untergeht, haben wir unsere Chat-Termine zusammengelegt: Unter der Internet-Adresse http://www.pcgames.de treffen Sie nun zweimal pro Monat mindestens vier Redakteure im Café an, die sich zwei Stunden lang ausschließlich Ihren Fragen und Anregungen widmen.



Thomas Borovskis



Oliver Menne



Petra Maueröder



Harald Wagner

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 14. August von 18.00 bis 20.00

Thema:
Spiele-Neuerscheinungen - Teil 3

Um die Trilogie „Spiele-Neuerscheinungen" vorläufig zu beenden, gibt es auch diesen Monat wieder einen Termin zu aktuellen Spiele-News. Trotz des allseits gefürchteten Sommerlochs reißt die Flut der Spiele nicht ab, traditionsgemäß werden im frühen August auch schon die zukünftigen Weihnachtshits von sich hören lassen. Während dieses Zwei-Stunden-Chat-Termins bleibt keine Ihrer Fragen unbeantwortet, mit unserer geballten Fachkompetenz versuchen wir, auf jede Anfrage gebührend einzugehen.

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 28. August von 18.00 bis 20.00

Thema:
Easy Chattening

Was Sie schon immer über die Redakteure wissen wollten, sich aber nie zu fragen getraut haben. Wenn Sie Fragen haben, die in die bisherigen Chat-Termine thematisch nicht so richtig paßten, hier sind Sie richtig. Was macht Thomas Borovskis am Wochenende, war's wirklich immer nur Oliver „Der war's" Menne, ist Harald Wagner wirklich nicht geschminkt? Zwei Stunden lang stellen wir uns all Ihren Fragen, geben Ratschläge für alle Lebenslagen und kehren unser privatestes Inneres nach außen. V R listening 2 Ur chattening.

CyberBoy

Im Rausch der Tiefe

„Räumliches Sehen am PC" ist momentan ein interessantes Thema, die Zahl der Anbieter wird immer größer. Neu auf dem Markt ist der CyberBoy der koreanischen Firma Woobo Electronics.



Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung und „luftiges" Design: für Brillenträger kein Problem.

Das Funktionsprinzip des CyberBoy ist eigentlich recht einfach zu verstehen: die Brille verfügt über zwei Flüssigkristallblenden, die extrem schnell zwischen der Ansicht für das linke und das rechte Auge des auf dem Monitor gezeigten Bildes umschalten. Jedes Einzelbild wird mit einer Synchronisations-Erkennung auf den Screen geschickt, die den Blenden schließlich mitteilt, wann sie sich öffnen und wieder schließen sollen. Dabei wechseln die Teilbilder so schnell, daß sie vom Gehirn als ein einziges Bild wahrgenommen werden. So entsteht also ein dreidimensionales Bild.

Gute Ergebnisse

Die graue Theorie wird auch vom CyberBoy sehr gut in die Praxis umgesetzt. Vor allem bei Descent macht es wahnsinnigen Spaß, durch die düsteren, aber nun auch räumlich wirkenden Gänge zu jagen. Schwierig wird`s nur, wenn der Lichteinfall zu groß ist. Das Bild flackert ein wenig, und es wird auf Dauer etwas unangenehm. Deshalb gilt auch für den CyberBoy: möglichst in dunklen Räumen spielen - hier erzielt man die besten Ergebnisse.

Einfache Installation

Der CyberBoy wird - im Gegensatz zu vielen anderen Brillen dieser Art - einfach an den seriellen Port angeschlossen. Die Stromzufuhr und auch die Datenübermittlung geschieht einzig und allein über diesen Anschluß - einfacher geht`s eigentlich nicht mehr. Größtes Problem ist weiterhin die Software, aber das hat auch schon Woobo Electronics erkannt: in Korea arbeitet man bereits fieberhaft an Treibern zu aktuellen Spielen. Wir werden Sie über die neuesten Versionen auf dem laufenden halten. Erhältlich ist der CyberBoy (u. a. bei Karstadt) für 199 Mark, eine Zusatzbrille kostet 99 Mark. Außerdem geplant: der CyberJoy - ein Gerät, an dem Sie - für uneingeschränkten Multiplayer-Spaß - bis zu vier Brillen anschließen können.

Infos: EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, 53119 Bonn





Descent 2 war eines der ersten Spiele, das über einen stereografischen Modus verfügte.

Funsoft Classics

Simply the Best

Da weiß man, was man hat: Wo PC Games draufsteht, steckt Qualität drin. Kein Wunder also, daß die Titel der neuen Budget-Reihe von Funsoft in Zusammenarbeit mit dem PC-Spielemagazin Nummer 1 ausgewählt wurden. Etliche Top-Titel (darunter ein Großteil des LucasArts-Sortiments) sind ab sofort zu absoluten Schnäppchenpreisen im Handel erhältlich - wir stellen Ihnen einige der vielen Highlights dieser Kollektion vor.

Monkey Island 1

Wer Adventure sagt, meint Monkey Island 1. Die Freibeuter-Persiflage mit dem Möchtegern-Piratenkapitän Guybrush Threepwood zählt zu den bekanntesten Klassikern des Genres. Im Laufe seiner „Ausbildung" macht er nicht nur die Bekanntschaft mit einigen vollbärtigen „Rumkugeln", sondern auch mit vorlauten Fechtern, zahnlosen Einsiedlern und wenig kompromißbereiten Eingeborenen. Grafik (VGA), Musik (Calypso/Reggae), Steuerung (SCUMM-Interface) und Puzzles verdienen auch heute noch das Qualitätsurteil „Vorbildlich".



Monkey Island 2

Klar, daß nach dem Sensations-Erfolg von Monkey Island eine Fortsetzung hermußte. Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schatz „Big Whoop" verschlägt es Guybrush diesmal auf mehrere Karibik-Inseln, wo es unter anderem ein Wiedersehen mit Gebrauchtschiff-Verkäufer Stan und Geisterkapitän LeChuck gibt. Ein Adventure mit prächtiger 256 Farben-VGA-Grafik und einem ebenso verblüffenden wie offenen Finale...

Wolfpack

NovaLogics berühmte U-Boot-Simulation trieb damals nicht nur der Konkurrenz den Angstschweiß auf die Stirn, sondern auch den PC-Kommandanten dieser simulierten High-Tech-Waffenkammern. Jedes „Ping" des Sonars läßt den Puls noch schneller rasen, und wenn ein Zerstörer in unmittelbarer Nähe geortet wird, muß wirklich jeder Handgriff sitzen. Ein beklemmender Nervenkitzel unter Wasser - die einzigartige Atmosphäre von Wolfpack vermittelt ein Gefühl, als wäre man „live" an Bord einer U-96.

LucasArts Classic Adventures

Mit dieser Sammlung der besten LucasArts-Adventures dürften Sie einige Monate beschäftigt sein. Was ist drin? Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (Umsetzung des Archäologen-Epos von Lucas/Spielberg), Maniac Mansion (der kultige Vorgänger von Day of the Tentacle), Monkey Island 1 (frecher Piraten-Schwank mit beispielhaftem Spieldesign), Zak McKracken (abgedrehte Komödie um einen Sensationsreporter) und Loom, eine atmosphärisch wie graphisch faszinierende Adventure-Kostbarkeit.

LucasArts Classic Simulations

Mit diesen Flugsimulationen hat LucasArts Computerspiel-Geschichte geschrieben: Spannende Missionen und erstklassige Grafiken bilden den Rahmen für anerkannte Meilensteine dieses Genres. Battlehawks 1942, Their Finest Hour (plus The Battle of Britain und Their Finest Missions) und Secret Weapons of the Luftwaffe vermitteln die Dramatik der Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs - realitätsnah und packend zugleich!

X-Wing Collection

Das erste Action-Spiel für PCs auf Basis der Star Wars-Saga erfüllte den Fans von Luke Skywalker, Han Solo und Obi Wan Kenobi einen langgehegten Herzenswunsch: Im Cockpit eines X-Wings stürzt man sich in die Schlacht gegen Darth Vaders gigantische TIE Fighter-Flotte. Die aufwendige, in Echtzeit berechnete Polygon-3D-Grafik und die Original-Soundeffekte garantieren ein prickelndes Krieg-der-Sterne-Abenteuer. Damit das auch über einen längeren Zeitraum so bleibt, umfaßt die Collection die Erweiterungs-Sets „Imperial Pursuit" und „B-Wing"!

Comanche CD-Edition

Mit der Kampfhelikopter-"Simulation" Comanche feierte das revolutionäre Voxel-Grafiksystem Premiere. Zerklüftete Gebirgszüge, lauschige Täler, atemberaubende Schluchten - die Kulisse für sagenhaft spannende und actionreiche 100 Einsätze wirkt „wie echt". In dieser Edition sind zusätzlich zum Original-Programm „Operation: White Lighting" die Mission-Disks „Global Challenge" und „Over the Edge" enthalten, die den Spielspaß gewissermaßen vervielfachen.

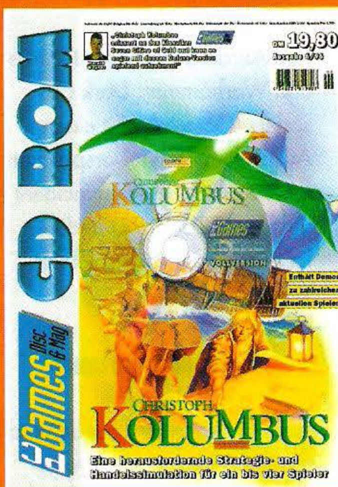
Weiterhin zum Taschengeld-Tarif erhältlich: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Adventure), Armored Fist (Panzer-Simulation), Day of the Tentacle (Adventure), Rebel Assault (Shoot 'em Up), Sam & Max (Adventure), Jagged Alliance (Action-/Strategiespiel), Star Wars Screen Entertainment (Bildschirmschoner-Sammlung).

Petra Maueröder ■

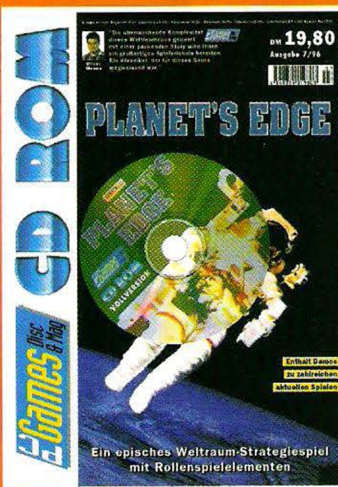
JETZT

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!



06/96



07/96



08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

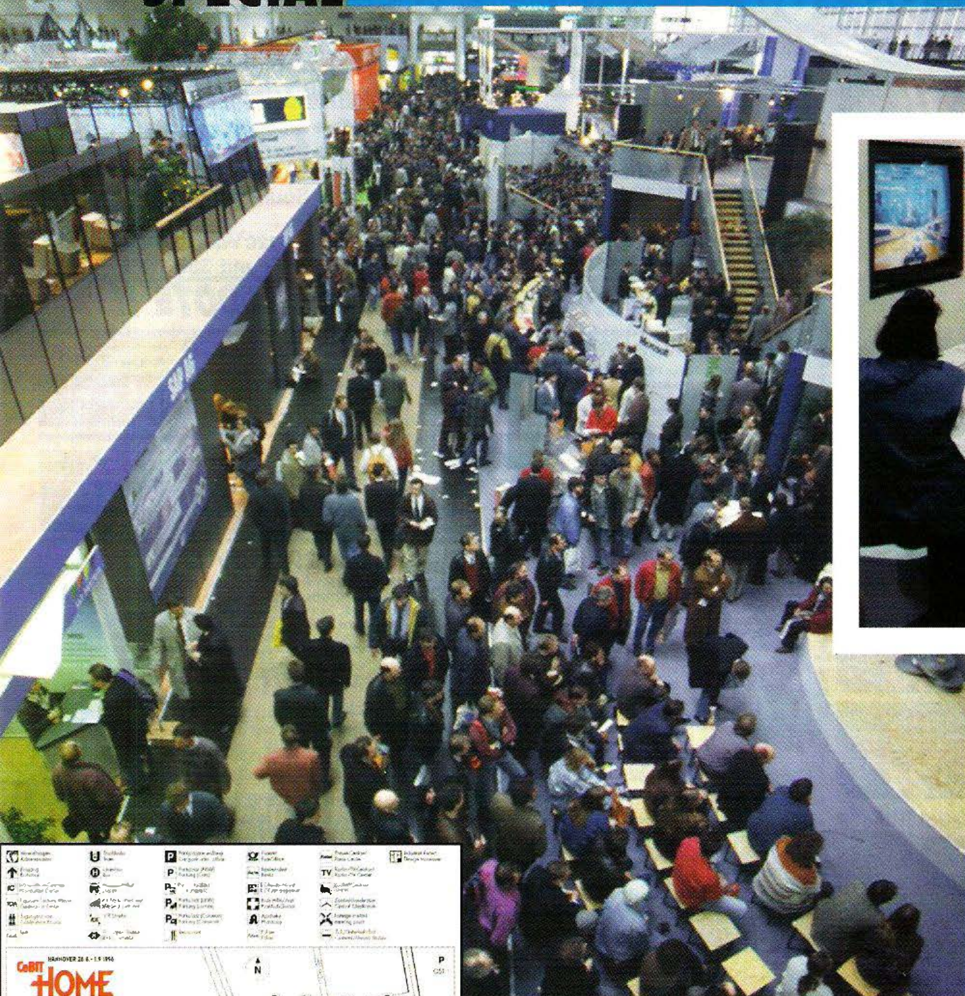
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES CD-ROM 06/96 „Christoph Kolumbus“	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES CD-ROM 07/96 „Planet´s Edge“	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES CD-ROM 08/96 „Zak McKracken“	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC VERLAG



Auf der CeBIT Home '96 können Sie aktuelle Spielehits selbst antesten.



Die meisten verknüpfen mit dem Stichwort „CeBIT" die Themen „Anwendungssoftware", „Hardware" und „Peripherie": für Spieler also eher eine Abrundung des Interessengebiets. Doch das wird sich schon bald ändern. Die CeBIT Home '96 (28. August bis 1. September) konzentriert sich ausschließlich auf Unterhaltung.

CeBIT Home '96

Spielemesse



Das Messezentrum in Hannover steht vom 28. August bis zum 1. September ganz im Zeichen von Unterhaltungssoft- und -hardware.

Neben den Themengebieten Internet (an 40 Rechnern kann man durch das World Wide Web surfen) und Multimedia (Edutainment und Infotainment) nimmt Spielesoftware einen sehr großen Teil der Messe ein. In der Game City können Sie an zahlreichen Rechnern die neuesten Titel schon einmal probespielen und so vorab unter die Lupe nehmen.

Brandaktuelle Titel

Virgin zeigt neben den aktuellen Titeln natürlich auch die anstehenden Weihnachtshits Command & Conquer 2 und Lands of Lore 2. Bei Blue Byte steht alles im Zeichen von Schleichfahrt, der Stand wird im U-Boot-Look designt sein. Außerdem findet auf der CeBIT Home die Premiere des nächsten Spiels statt - den Namen wollte Blue Byte bis zum Redaktionsschluß aber noch nicht preisgeben. Bei Mindscape bietet sich ebenfalls die Möglichkeit, alle neuen Spiele anzutesten. Unter anderem Azrael`s Tear, Silent Hunter und Warhammer: Dark Crusaders. Gametek gibt einen Ausblick auf so vielversprechende Produkte wie Alien Incident (Preview PCG 8/96) und Surface Tension (Actionspiel mit Voxel-Grafik).

Rahmenprogramm

Auch für Konsolenfreunde wird die CeBIT Home sehr interessant, schließlich sind so renommierte Hersteller wie Sega, Sony und Konami (die übrigens auch PC-Software zeigen werden) mit von der Partie. Darüber hinaus werden zahlreiche Veranstaltungen (Vorführung von Animationen und Trailern auf der größten Videoleinwand der Welt, Musikkonzerte, Laser- und Lichtshows) angeboten, die der CeBIT Home ein unterhaltendes Rahmenprogramm geben.

Oliver Menne ■

Das Forum

Im Forum haben Sie die Gelegenheit, mit Programmierern zu plaudern und Autogramme zu ergattern. Jede Menge Prominenz aus der Spieleszene und dem Showbiz treffen sich zum Stelldichein und liefern sich nebenbei heiße Spiele-Duelle, und zwar live on stage! Außerdem bietet sich jedem Besucher die Chance, vor Publikum sein Können unter Beweis zu stellen - und wertvolle Preise zu gewinnen!

COMPUTEC Verlag (sg)

Die Schummelsoftware für PC-Spiele

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten", „Munition", „Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.



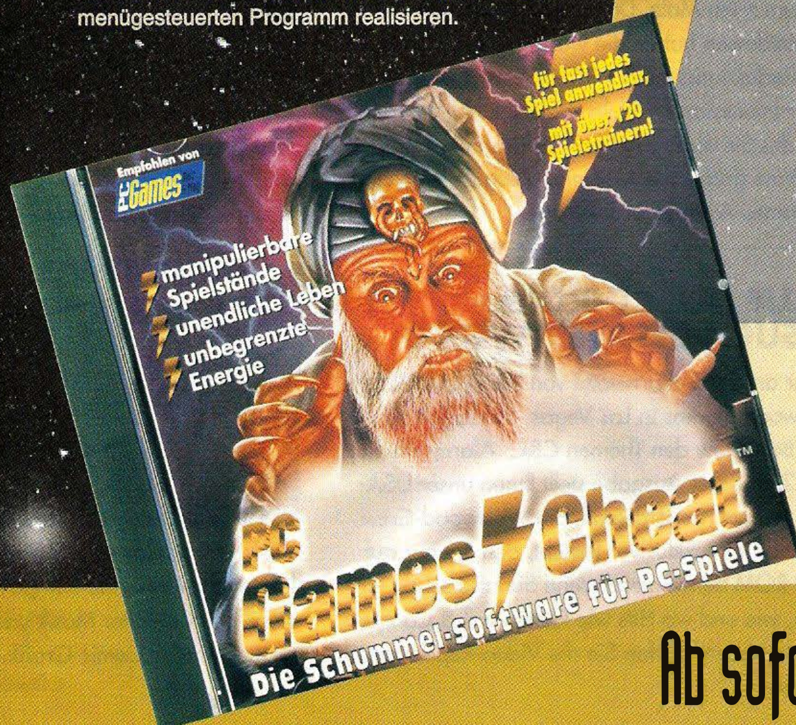
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

COMING UP!

PRIVATEER: THE DARKENING

Das ehrgeizige Prestige-Projekt von Origin nähert sich der Fertigstellung: The Darkening vereint Prominenz vor und hinter den Kulissen zu einem phantastischen Weltraum-Abenteuer. Internationale Filmstars wie Jürgen Prochnow und kompetente Spieldesigner wie Chris Roberts' Bruder Eric lassen auf ein PC-Spiel der nächsten Generation hoffen. Der Vorab-Bericht liefert Ihnen alle Informationen über die Story, die Macher, die eigens entwickelte Grafik-Engine und die Entstehung dieses millionenschweren Spektakels.

TIPS & TRICKS

Endlich! Formula One Grand Prix 2 wird seit dem Großen Preis von England in Silverstone ausgeliefert. Wir verraten Ihnen Kniffe für optimale Einstellungen an Ihrem Fahrzeug, bieten Hintergrund-Infos zu den Strecken und machen Sie mit Profi-Rennstrategien vertraut.

Für all jene, die am teils haarigen Schwierigkeitsgrad von Z verzweifeln, haben wir eine umfangreiche Komplettlösung in Vorbereitung. Außerdem: Listige Tricks, wie Sie selbst in scheinbar hoffnungslosen Situationen noch den Spieß umdrehen können...

SYNDICATE WARS + GENE WARS IM TEST



Eine Grafik-Engine der Extraklasse zeichnet Syndicate Wars aus.



Bei Gene Wars müssen Sie Saurier züchten, um Ihr Land zu beschützen.

Surprise, surprise: Mr. Molyneux macht's spannend und vertagt Dungeon Keeper zum x-ten Male. Doch die Enttäuschung hält sich in Grenzen; stattdessen haben die wackeren Briten versprochen, uns bis zum Redaktionsschluß mit Testmustern zu zwei anderen, nicht minder interessanten Titeln zu versorgen: Syndicate Wars (Nachfolger des Strategie-/Action-Hits aus dem Jahre 1993) und Gene Wars (fröhliches Mutanten-Züchten in SVGA). Zwei weitere PC Games-Awards für Bullfrog?

AUF DER CD-ROM: ZU BESUCH BEI WESTWOOD

Markus Krichel war an der Geburtsstätte von NOD und GDI - er besuchte die Westwood Studios in Las Vegas. Zusätzlich zu seinem umfassenden Bericht zu den Themen C&C: Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2 in dieser Ausgabe stellt Ihnen unser USA-Korrespondent mit seinem Kamera-Team die Westwood-Crew und deren Domizil vor. Ein exklusiver Bericht, den Sie nur auf der PC Games-CD-ROM bekommen. Wenn Sie also schon immer wissen wollten, wie und wo Hits wie Command & Conquer und Lands of Lore entstehen, dürfen Sie die Video-Reportage auf keinen Fall verpassen!

MOST WANTED

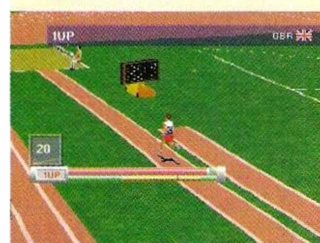
Im August voraussichtlich bei Ihrem Händler:

Z



Stichtag: 20. August 1996. Ein absolutes „Must-Have" für Echtzeit-Taktiker mit einem Faible für explosive Arcade Action-Grafik.

OLYMPIC GAMES



Gerade noch rechtzeitig vor den Olympischen Sommer-Spielen in Atlanta erfolgt der Release der Sportspiel-"Compilation" von Centregold.

TIME COMMANDO



Der durchgestylte Action-Knaller von Adeline verbindet die Dynamik eines Beat 'em Ups mit Adventure-Elementen.

ULTIMATE MIX



Funky, Man: Games 4 Europe läßt's grooven - eine Komposition aus viel guter Musik und professioneller Comic-Grafik.

Die PC Games Ausgabe 10/96 erscheint am 4. September 1996